M-1815-152-11 F.

HEBDOGICIEL

ISSN - 0760 - 6125

N° 152

Le premier hebdomadaire d'informatique qui aime les douches écossaises.

12 septembre 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 81 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

AMSTRAD : BOUM !

Le PCW Show à Londres est le premier vrai salon de micro depuis deux ans. Deux pôles d'attraction : Amstrad et Atari. Le second se renforce, le premier explose, d'où le titre.

Laissez-moi vous présenter un peu le PCW Show. Il se tient tous les ans à l'Olympia de Londres, immense palais des Congrès. Pas très loin, un pub très sympa sert une bonne dizaine de bières à la pression, dont une blonde absolument fabuleuse, et à ce propos je voudrais rendre justice aux Anglais : contrairement à ce que prétend la légende, ils ne boivent pas du tout leur bière tiède, elle est non seulement très fraîche mais en plus excellente puisqu'anglaise. Un peu plus loin, il y a un autre pub qui... Oh, pardon. Le PCW Show. Voilà.

Traditionnellement, le marché du professionnel y occupe une place importante dans le coin le plus beau et "l'arrière-boutique", l'une des deux parties du show n'est consacrée qu'à la micro familiale. Côté pro : les cravates, le silence, l'allure compassée et le pas de sénateur dans les couloirs. Côté branleurs : les mômes qui sautent dans tous les coins, les grands en jeans crasseux qui boivent de la bière, le bruit des Space Invaders partout et les haut-parleurs qui diffusent de la musique de nègre à fond les gamelles.

Ça, c'est la tradition.

Mais cette année, c'était différent. D'abord, *côté familial*, il y avait deux fois plus de monde, deux fois plus de bruit, deux fois plus de bière et les jeans s'étaient troués entre-temps. *Côté pro*, personne. Enfin, presque. Les beaux stands rutilants de chic et de néons, avec hôtesses en jupe longue et commerciaux cravates, semblaient aussi tristes que déserts. A ça, deux raisons.

D'abord, l'efficacité change de côté : on trouve maintenant sur Atari une carte qui permet d'obtenir des vitesses de calcul de l'ordre de 15 millions d'opérations par seconde (Mips) pour environ deux bâtons. A titre de comparaison, c'est presque le double d'un Vax 800. Et un 68000 ne performe que 0,1 Mips !

Et puis, surtout, chez les familiaux, il y avait l'Amstrad PC. Alors là, c'est un événement. Justement, au milieu de tous les braillards qui s'extasaient sur tel ou tel soft, il y avait une enclave de plumitifs en costard autour du stand Amstrad, qui regardaient le PC 1512 avec de gros yeux, avec l'air de penser "Mais un ordinateur si esthétique et si peu cher est-il *vraiment* un ordinateur ?".

Ça, je m'en vais vous en toucher deux mots, parce que ça vaut vraiment le coup.

LE AMSTRAD PC

Je vais vous faire une visite guidée, c'est le meilleur moyen de vous faire une idée de l'engin. D'abord, on voit de très loin le stand Amstrad et les panonceaux fléchés qui indiquent "PC 1512". Donc, c'est son nom. Ensuite, faut éviter les mecs qui sont venus du pro pour venir voir la merveille. Déjà, faut compter dix bonnes minutes parce qu'ils s'agglutinent, les rats. Et on arrive enfin à la bécane.

Putain, le look. C'est un PC, ça ? Vous êtes sûr ? Ça me paraît bien joli pour un PC. J'étais plutôt habitué aux caisses métalliques genre IBM, grosses et moches. Là, ça ressemble à un petit truc hyper compact et très chicos. *Oh, dis-donc, René, t'as vu comment il commence, l'HHHHebdo ? C'est mauvais signe, ils vont lui rentrer dedans dans pas longtemps.*

Le clavier est classique, juste deux touches de plus que sur les autres. Le toucher est agréable, par rapport à certaines contrefaçons taïwanaises. Le socle du moniteur vient s'encastrer sur le capot, grâce à un design astucieusement pensé. Et pour introduire des cartes d'extension,- inutile de tout virer comme sur les compatibles classiques : un tiroir s'ouvre à l'arrière donnant accès aux trois (seulement) slots qui équipent la carte-mère.

Oh, René, je sens venir l'orage. Ils sont trop gentils, là.

DANS *LE* PC

Il est équipé d'un 8086 qui tourne à 8 Mhz, deux fois plus vite que sur un IBM PC. Et dedans, on trouve un truc super auquel bizarrement personne n'avait pensé avant : trois "gate arrays", des circuits à haute intégration qui permettent de faire la même chose qu'une bonne cinquantaine de circuits ordinaires. Une économie de place, d'énergie et de vitesse non négligeable. Du coup, il est 80% plus rapide que l'IBM PC dans presque toutes les tâches, sauf dans l'affichage. Mais être plus rapide qu'IBM, c'est pas très difficile.

On a droit à 512 Ko de mémoire vive, que l'on peut étendre jusqu'à 640 Ko moyennant une carte d'extension. On trouve aussi une horloge en temps réel résidente, une carte graphique couleurs et monochrome qui transforme les couleurs en 16 niveaux de gris lorsqu'on se sert d'un moniteur monochrome. Ça, c'est très fort. Il y a un haut-parleur intégré avec bouton de volume, une sortie RS 232 et une parallèle, et un port joystick. Attention, suivez bien le mouvement des mains: j'ai toujours trois slots de libres.

Eh, René, tu sens l'électricité dans l'air ? Tu sens que ça va éclater, là ?

AVEC

C'est pas fini. Avec, on vous livre MSDOS 3.2, le Gem (système d'exploitation graphique de Digital Research qui équipe déjà l'Atari ST), Gem Paint (un programme graphique) et un Basic créé par Locomotive, la boîte qui fait tous les langages pour Amstrad. C'est un basic génial, je peux pas vous dire mieux. Et en plus, il tourne sous Gem, ce qui permet de faire ses propres menus déroulants, ses fenêtres, sa gestion de souris, etc.

Voyons, qu'est-ce que j'ai oublié ? Le mode graphique haute résolution (640x200 pixels, 16 couleurs simultanées à l'écran) est intégré. Pas besoin de carte supplémentaire, et toujours les trois slots de libres. Faut quand même savoir que sur un compatible normal (et même sur un vrai de chez IBM), faut une carte pour l'imprimante et la couleur, une pour l'horloge, ce qui occupe les cinq slots de la carte mère, et on ne peut plus rien rajouter. Ici, tout est

Suite page 14



Ok, Alan, ok, il est bien, ton ordinateur. Pour le récompenser, on t'enlève une oreille. Encore un effort !

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général ! La loi 85-600, titre V, article 47, du 3 juillet 1985 autorise une copie de sauvegarde, et si par malheur vous trouvez dans cette rubrique la manière de déplomber un logiciel, c'est évidemment pour vous permettre de faire cette unique sauvegarde. Vous êtes prié de replomber tout de suite après. Lire page 15

***DEULIGNEURS** les fainéants sont en page 25*

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 30

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11,12,13.

CINOCHE-TELOCHE pages 2, 35.

CLUB HEBDOGICIEL

150 PROGRAMMES A LA BAISSE

Voir page 17.

INFO BD : TOUTE L'ACTUALITE EN PAGE 23

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

BRAS DE FER

Et qui c'est qui va faire des misères au bon Stallone dans **Rambo III** qui se prépare ? Eh ben, c'est Arnold Schwarzapapa, le roi de la gonflette. J'imagine déjà les concours de mensurations sur le tournage : j'en ai 2 cm de plus, nanananananèère ! Oui mais pas là, bande de dégoûtants !

Et à la réalisation ? Russell "Highlander" Mulcahy, le roi de la caméra-vertige. Ah, les zooms sur les pectoraux bombés d'Arnold et Sylvester ! Arrêtez de rêver à ces cochonneries et courez plutôt au film le plus génial de l'année. C'est signé Spielberg et c'est grand. Immense.

Jacq

MORT UN DIMANCHE DE PLUIE

de Joël SANTONI

avec Nicole GARCIA (Elaine), Dominique LAVANANT (Hazel), Jean-pierre BISSON (Cappy) et Jean-Pierre BACRI (David)



David Briand est un brillant (ha, ha !) architecte qui, pour faire mousser sa carrière, a construit un épouvantable blockaus (on appelle ça "contemporain") dans lequel sa famille est obligée de vivre. C'est immense, froid, branché "Les Halles" pour être plus clair : le béton, les néons, youpi-youpi. Bon gré, mal gré, Elaine et Cric, leur fille, vivotent dans ce bled pourri et suisse (pléonasme ? ?). C'est pas le bonheur mais presque... jusqu'au jour où une caravane se gare devant la maison. A l'intérieur les époux Bronsky : Cappy, le manchot, Hazel, l'allumée et leur fille, Betty, muette et vaguement débile. La famille bargeot. Petit à petit, ces parasites, inquiétants et collants, vont envahir la vie des Briand. Et curieusement, David ne dit rien ; c'est évidemment qu'il a quelque chose à se reprocher, le petit arriviste. L'étau se resserre autour des Briand. La vengeance est un plat qui se mange froid, ici elle sera diabolique.. et presque méritée. Les craignos ne sont pas toujours ceux qu'on croit !

Rare dans le ciné français, voilà un film bigrement malsain, garanti pure épouvante ! Dès le départ, grâce à cette foutue baraque, l'atmosphère est pesante, glaciale. Mieux, ce sentiment de malaise persiste et croît au fur et à mesure de l'intrusion des hideux dans la vie rangée des Briand. Les tripes se nouent, l'hémoglobine giclante n'est pas loin. Joël Santoni recrute dans les meilleurs effets de l'horreur made in USA ou Italy, la "french



touch" en prime. Plus, dans le même ordre, quelques facilités typiquement françaises : les personnages vivent hors du temps (où est le pognon qui permet de vivre ?), l'ignominie se lit à 100 bornes sur le visage des Bronsky, la partie "travail d'Elaine dans un studio d'enregistrement" est tarte (et inutile) à mourir !

N'empêche, c'est bien foutu (magré un montage poussif) et donne à Lavanant un rôle fabuleux, à la mesure de sa folie de comédienne. Rien que pour ça, j'veux bien rester en vie jusqu'à dimanche matin !

LA COULEUR POURPRE

de Steven SPIELBERG.



avec Whoopi GOLDBERG (Celie), Danny GLOVER (Mister-Albert), Margaret AVERY (Shug Avery), Oprah WINFREY (Sofia), Willard PUGH (Harpo), Akosua BUSIA (Nettie) et Rae DAWN CHONG (Squeak)

Ouh la, la, la, puté de cong de film que je m'en suis mis jusque-là (accompagnez ces charmantes onomatopées d'un tremblement frénétique de la main indiquant l'admiration pour le produit présenté) ! ! ! Que dire ? Waouhhhhhh, tel le loup de Tex Avery, me voici la langue pendante, les yeux exorbités, les mains moites et surtout, surtout les yeux en Spontex de fin de vaisselle. J'ai beaucoup chialé, tout le monde a beaucoup chialé et vous ne manquerez pas à l'appel. C'est garanti pure émotion. Et d'ailleurs y a pas à avoir honte devant tant de générosité et de talent. Passons alors rapidement sur les critiques coincées et crispées de mes cheeers collègues : oui, bon, c'est bien, mais c'est commercial, gnagnagna, ça t'arrache les larmes de force, c'est prétentieux, gnagnagna... alors qu'en sortant ils puaient le bonheur comme tout le monde !

La couleur pourpre est l'histoire de deux sœurs, Celie et Nettie, séparées par la fureur des mâles qui ne concevaient (faut-il vraiment mettre cette phrase à l'imparfait ?) les femmes qu'en tant que boniches et que trou à prendre d'assaut le soir, puisque la télé n'occupait pas encore les soirées (le film couvre les années 1908 à 1937). Spielberg s'attache au destin de Celie, l'aînée, la plus moche lui dit-on, violée puis enceinte de son père qui vendra ses deux enfants à un couple stérile, puis mariée de force à Albert, une grosse brute qui aurait préféré Nettie, la cadette. Celie n'a alors que 14 ans, pour vous situer le cloaque ! Albert, que Celie appelle Mister, va lui mener une vie d'enfer, la séparer de sa sœur, cacher toutes les lettres que Celie recevra de Nettie, ramener sa maîtresse sous son propre toit. Shocking ! Coup de chance, l'amante en question est une poule aux dents longues, une tombeuse diablement finaude qui va craquer pour Celie et lui ouvrir les yeux. L'émancipation et la révolte ne sont pas loin... Bientôt le bonheur retrouvé !

Longtemps le destin de Celie vous prend aux tripes, horrible, insoutenable, mais on connaît Steven Spielberg, on sait qu'il n'abandonne jamais son héros en plein désert d'espoir. Justement cette couleur



"pourpre" est un mélange du bleu de la mélancolie, du rouge du combat, de la force intérieure, mitonné d'un zeste du jaune de la poisse, de la misère des innocents. Pourpre aussi comme le champ de fleurs de la fantastique scène d'ouverture où Celie et Nettie se chantent des comptines stupides, ignorantes de la tempête que sème la volonté des mâles.

En clair, et vous me le copierez 500.000 fois, **La Couleur pourpre** est un régal des yeux et du cœur. L'Autant en emporte le vent des années 80, le rire, les colères, les larmes, tout y est. Juste, humain, enthousiasmant et intelligent. Incroyablement sensible. Et pour parfaire cette réussite, il ya le miracle : Whoopi Godberg, naïve, pure, fascinante. Une pêche d'enfer, l'œil décidé ou horrifié, elle arrache de son fauteuil, elle crève le mur du son ! Détail aggravant : **tous** les acteurs sont à niveau !

Après le ravage d'E.T., les pisse-vinaigre hurlaient haut et fort que tonton Spielberg n'était bon qu'à vendre de la soupe épaisse pour adolescents. Mais, le Steven, toujours en avance d'une guerre, prend ces cons à revers avec cette splendeur où ne jouent *que* des noirs sur un sujet hautement dramatique (voire misérabiliste). Le plus BCBG, blanc sur tranche, des réalisateurs au service d'une épopée black, voilà un pari qu'il était osé. Spielberg Cœur de Lion est sans peur et sans reproche. Et nous on meurt de plaisir.

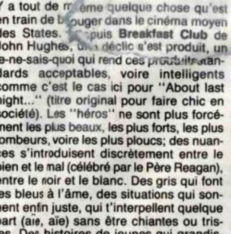
Et vous ? Quoi, vous êtes encore chez vous ? Je vous donne deux minutes pour courir au ciné le plus proche. Deux minutes, sinon...

A PROPOS D'HIER SOIR

de Edward ZWICK.

avec Rob LOWE (Danny), Demi MOORE (Debbie), Jim BELUSHI (Bernie) et Elizabeth PERKINS (Joan)





Y a tout de même quelque chose qu'est en train de bouger dans le cinéma moyen des States. Depuis **Breakfast Club** de John Hughes, un déclic s'est produit, un je-ne-sais-quoi qui rend ces produits standards acceptables, voire intelligents comme c'est le cas ici pour "About last night..." (titre original pour faire chic en société). Les "héros" ne sont plus forcément les plus beaux, les plus forts, les plus tombeurs, voire les plus ploucs; des nuances s'introduisent discrètement entre le bien et le mal (célébré par le Père Reagan), entre le noir et le blanc. Des gris qui font les bleus à l'âme, des situations qui sonnent enfin juste, qui t'interpellent quelque part (aïe, aïe) sans être chiantes ou tristes. Des histoires de jeunes qui grandissent grâce à leurs maladresses, leurs hésitations... et leurs somptueuses déconnades !

Danny Martin est l'un de ces balourds : impulsif et charmeur (Rob Lowe, le hockeyeur-catcheur de Youngblood), il cherche sans chercher celle qui pourrait être avec lui, durablement. Il craquerait bien pour Debbie, qui a l'avantage de fréquenter le même troquet que lui, mais y a Bernie, un cœur gros comme ça, le pote parfait et le plus grand macho sur terre. Pour lui, les gonzesses, c'est à prendre et à laisser (qui a dit : lécher ?), bonjour, pas bonsoir pasqu'on passe la nuit ensemble au pieu, et ciao bella le lendemain matin. Dès que Danny passe plus d'une nuit avec une nana, sa nounou Bernie l'attrape au collet et le ramène dans le droit chemin phallocratique !

Idem pour Debbie avec Joan, sa confidente et colocataire qui lui rebat les oreilles du bonheur qu'il y a à ne pas être maquée...

Inutile de vous faire un dessin, le scénario n'est pas transcendant de nouveauté : Danny et Debbie vont s'adorer, vivre ensemble, s'engueuler, se séparer, longtemps. Et se retrouver, pile pour le happy-end ! Comme c'est touchant !



Entre ces quelques événements chocs, ils baiseront beaucoup mais on ne verra rien (c'est américain, donc pudibond) et surtout, ils causeront sans arrêt.

Tout le monde parle de tout, de rien et tout le temps. Un film incroyablement bavard donc, mais jamais pénible. Et très instructif, ce qui ne gâte rien. Profitez-en c'est moins cher qu'une psychanalyse... et plus marrant que les salades de Ménie Grégoire ! !

JE HAIS LES ACTEURS

de Gérard KRAWCZYK.

15/20

avec Jean POIRET (Orlando Higgens), Michel Blanc (Mr. Albert), Bernard Blier (J.B. Cobb), Michel GALABRU (Laurence Bison),Patrick FLOERSHEIM, Guy MARCHAND (l'inspecteur), Dominique LAVANANT (Miss Flannigan), Jézabel Carpi (Caróma), Pauline Lafont (Elvina Bliss), etc.

En 1942, Ben Hecht, le plus grand scénariste d'Hollywood (quoique méconnu puisqu'il n'apparaît que rarement au générique), fait paraître **Je hais les acteurs**, un polar en guise de trahison, une plongée satirique et féroce au cœur de la jungle des studios, MGM (Metro Goldwyn Mayer) en tête. Bizarrement ce petit bijou de roman à clés, dont je vous ai parlé dans la page "Bouquins" du Spécial été de l'HHebdo, n'a jamais été adapté à l'écran. Plus incroyable encore, et cocorico en passant : c'est à un jeune metteur en scène français, Gérard Krawczyk, qu'échoit cet honneur. Avec un luxe à faire frémir, une distribution à faire saliver et une photo noir et blanc "années 40" à faire craquer...

Hélas, le défrichage du bouquin n'a pas eu lieu : Krawczyk a tout voulu conserver de la quinzaine de personnages principaux, des private jokes à destination des plus cinéphiles d'entre nous, du touffu de l'enquête policière. Moi qui avait lu le bouquin avant, j'ai eu du mal à suivre; ma copine n'avait rien lu...et elle a rien bité ! Restent, et là c'est la grosse rigolade, les fabuleux numéros de Blier en producteur radin et ignoble, Poiret en agent artistique faux-jeton, Lavanant (encore !) en secrétaire amoureuse en secret de son boss, Michel Blanc en gourou enturbanné (la



crise !), Pauline Lafont en star bêcheuse et Galabru en ex-jeune premier ventru ! ! Tous sont à hurler de rire. Pas de doute, Hollywood, c'était eux !

Le film part ventre à terre, les répliques cinglantes fusent, le cabotinage des acteurs fait mouche à tous les coups. A partir du premier meurtre, le rythme va devenir plus relax pour finir en compote lors du dénouement. On bâille un rien vers la fin, mais, par pitié, restez éveillés : Chabrol, Gotlib et Depardieu passent en courant, tellement vite que ma copine les a loupés. Heureusement, j'étais là pour la consoler...

VITE FAIT, BIEN FAIT

CRITTERS de Stephen HEREK. 12/20. Alerte sur une planète d'une proche galaxie, les *Critters* se sont évadés. Deux redoutables chasseurs de prime, qui prennent l'apparence de la première personne qu'ils croisent, se lancent à leur poursuite. Tout ce petit monde féroce atterrit au Kansas (ça n'arrive qu'à eux !) et va foutre un joli merdier, agrémenté de quelques morsures sanguinolentes, dans la brave famille Brown, qui n'en demandait pas tant. Cette chose, mi-horreur, mi-anticipation, mi-chronique du Middle West (tiens, trois moitiés !) est infiniment mollassonne et non moins délicieusement drôle. Chaque apparition des Critters (boules de poils aux dents acérées, qui font scrontch, swtich, slurp) vous tord de rire, même quand c'est pour bouffer de la chair fraîche (si, si !). Effrayant et comique, le mélange devrait être détonant. Il n'est qu sympa. C'est toujours ça de mordu !

OTELLO de Franco ZEFFIRELLI. 08/0. Y a pas à chier Zeffirelli n'est pas Losy. Otello n'est pas Don Giovanni. Zeffelli peut bien ruiner son monde en décors choucroutesques, faire hurler les meilleurs coffres de la terre (Domingo en tête), tout miser sur le côté spectaculaire et grandiloquent de l'opéra, rien n'y fait. L'essentiel est ailleurs, dans le mystère, le mythe, la passion, tous ces mots pompeux qui ont fait trimer jusqu'à la mort ces tarés de compositeurs. Chez Zeffirelli, l'opéra est une histoire mise à plat, une succession d'incidents plus ou moins tragiques. Il ramène le monde à ses anecdotes, la mort à un coup de poignard dans le dos. Iago ressemble à Iznogoud, Otello à Babar et Desdémone à Olive. A part ça c'est très, très joooli, mais creux. Chic et en toc !

KZOYK

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXIDRONES scintillants, jalousement gardés par les MAULYCEURS et les VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

APPLE

J'AI FAIM

C'EST UNE BONNE MALADIE



SUITE DU N° 151

```
61D8- 5F 5F 08 08 08 29 29 29
61E0- 08 08 08 29 29 29 29 29
61E8- 29 75 75 75 75 08 08 08
61F0- 75 75 75 08 08 08 75 75
61F8- 75 75 75 75 6E 5F 5F 5F
6200- 08 08 08 6E 6E 6E 08 08
6208- 08 6E 6E 6E 6E 6E 6E 65
6210- 65 65 65 08 08 08 65 65
6218- 65 08 08 08 65 65 65 65
6220- 65 65 76 5F 5F 5F 08 08
6228- 08 76 76 76 08 08 08 76
6230- 76 76 76 76 76 20 20 20
6238- 20 08 08 08 20 20 20 08
6240- 08 08 20 20 20 20 20 20
6248- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
6250- 74 74 08 08 08 74 74 74
6258- 74 74 74 6E 6E 6E 6E 08
6260- 08 08 6E 6E 6E 08 08 08
6268- 6E 6E 6E 6E 6E 6E 65 5F
6270- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6278- 08 08 08 65 65 65 65 65
6280- 65 6D 6D 6D 6D 08 08 08
6288- 6D 6D 6D 08 08 08 6D 6D
6290- 6D 6D 6D 6D 6F 5F 5F 5F
6298- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
62A0- 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F 6D
62A8- 6D 6D 6D 08 08 08 6D 6D
62B0- 6D 08 08 08 6D 6D 6D 6D
62B8- 6D 6D 20 5F 5F 5F 08 08
62C0- 08 20 20 20 08 08 08 20
62C8- 20 20 20 20 20 65 65 65
62D0- 65 08 08 08 65 65 65 08
62D8- 08 08 65 65 65 65 65 65
62E0- 6C 5F 5F 5F 08 08 08 6C
62E8- 6C 6C 08 08 08 6C 6C 6C
62F0- 6C 6C 6C 20 20 20 20 08
62F8- 08 08 20 20 20 08 08 08
6300- 20 20 20 20 20 20 61 5F
6308- 5F 5F 08 08 08 61 61 61
6310- 08 08 08 61 61 61 61 61
6318- 61 72 72 72 72 08 08 08
6320- 72 72 72 08 08 08 72 72
6328- 72 72 72 72 65 5F 5F 5F
6330- 08 08 08 65 65 65 08 08
6338- 08 65 65 65 65 65 65 74
6340- 74 74 74 08 08 08 74 74
6348- 74 08 08 08 74 74 74 74
6350- 74 74 6F 5F 5F 5F 08 08
6358- 08 6F 6F 6F 08 08 08 6F
6360- 6F 6F 6F 6F 6F 6E 6E 6E
6368- 6E 08 08 08 6E 6E 6E 08
6370- 08 08 6E 6E 6E 6E 6E 6E
6378- 67 5F 5F 5F 08 08 08 67
6380- 67 67 08 08 08 67 67 67
6388- 67 67 67 69 69 69 69 08
6390- 08 08 69 69 69 08 08 08
6398- 69 69 69 69 69 69 6C 5F
63A0- 5F 5F 08 08 08 6C 6C 6C
63A8- 08 08 08 6C 6C 6C 6C 6C
63B0- 6C 63 63 63 63 08 08 08
63B8- 63 63 63 08 08 08 63 63
63C0- 63 63 63 63 20 5F 5F 5F
63C8- 08 08 08 20 20 20 08 08
63D0- 08 20 20 20 20 20 20 69
63D8- 69 69 69 08 08 08 69 69
63E0- 69 08 08 08 69 69 69 69
63E8- 69 69 75 5F 5F 5F 08 08
63F0- 08 75 75 75 08 08 08 75
63F8- 75 75 75 75 75 71 71 71
6400- 71 08 08 08 71 71 71 08
6408- 08 08 71 71 71 71 71 71
6410- 28 5F 5F 5F 08 08 08 28
6418- 28 28 08 08 08 28 28 28
6420- 28 28 28 20 20 20 20 08
6428- 08 08 20 20 20 08 08 08
6430- 20 20 20 20 20 20 65 5F
6438- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6440- 08 08 08 65 65 65 65 65
6448- 65 74 74 74 74 08 08 08
6450- 74 74 74 08 08 08 74 74
6458- 74 74 74 74 72 5F 5F 5F
6460- 08 08 08 72 72 72 08 08
6468- 08 72 72 72 72 72 72 6F
6470- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
6478- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 6F
6480- 6F 6F 70 5F 5F 5F 08 08
6488- 08 70 70 70 08 08 08 70
6490- 70 70 70 70 70 20 20 20
6498- 20 08 08 08 20 20 20 08
64A0- 08 08 20 20 20 20 20 20
64A8- 61 5F 5F 5F 08 08 08 61
64B0- 61 61 08 08 08 61 61 61
64B8- 61 61 61 6C 6C 6C 6C 08
64C0- 08 08 6C 6C 6C 08 08 08
64C8- 6C 6C 6C 6C 6C 6C 20 5F
64D0- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
64D8- 08 08 08 20 20 20 20 20
64E0- 20 72 72 72 72 08 08 08
64E8- 72 72 72 08 08 08 72 72
64F0- 72 72 72 72 65 5F 5F 5F
64F8- 08 08 08 65 65 65 08 08
6500- 08 65 65 65 65 65 65 73
6508- 73 73 73 08 08 08 73 73
6510- 73 08 08 08 73 73 73 73
6518- 73 73 73 5F 5F 5F 08 08
6520- 08 73 73 73 08 08 08 73
6528- 73 73 73 73 73 61 61 61
6530- 61 08 08 08 61 61 61 08
6538- 08 08 61 61 61 61 61 61
6540- 70 5F 5F 5F 08 08 08 70
6548- 70 70 08 08 08 70 70 70
6550- 70 70 70 20 20 20 20 08
6558- 08 08 20 20 20 08 08 08
6560- 20 20 20 20 20 20 74 5F
6568- 5F 5F 08 08 08 74 74 74
6570- 08 08 08 74 74 74 74 74
6578- 74 65 65 65 65 08 08 08
6580- 65 65 65 08 08 08 65 65
6588- 65 65 65 65 20 5F 5F 5F
6590- 08 08 08 20 20 20 08 08
6598- 08 20 20 20 20 20 20 73
65A0- 73 73 73 08 08 08 73 73
65A8- 73 08 08 08 73 73 73 73
65B0- 73 73 74 5F 5F 5F 08 08
65B8- 08 74 74 74 08 08 08 74
65C0- 74 74 74 74 74 65 65 65
65C8- 65 08 08 08 65 65 65 08
65D0- 08 08 65 65 65 65 65 65
65D8- 6A 5F 5F 5F 08 08 08 6A
65E0- 6A 6A 08 08 08 6A 6A 6A
65E8- 6A 6A 6A 62 62 62 62 08
65F0- 08 08 62 62 62 08 08 08
65F8- 62 62 62 62 62 62 6F 5F
6600- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
6608- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
6610- 6F 33 33 33 33 08 08 08
6618- 33 33 33 08 08 08 33 33
6620- 33 33 33 33 20 5F 5F 5F
6628- 08 08 08 20 20 20 08 08
6630- 08 20 20 20 20 20 20 65
6638- 65 65 65 08 08 08 65 65
6640- 65 08 08 08 65 65 65 65
6648- 65 65 64 5F 5F 5F 08 08
6650- 08 64 64 64 08 08 08 64
6658- 64 64 64 64 64 20 20 20
6660- 20 08 08 08 20 20 20 08
6668- 08 08 20 20 20 20 20 20
6670- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
6678- 73 73 08 08 08 73 73 73
6680- 73 73 73 75 75 75 75 08
6688- 08 08 75 75 75 08 08 08
6690- 75 75 75 75 75 75 6C 5F
6698- 5F 5F 08 08 08 6C 6C 6C
66A0- 08 08 08 6C 6C 6C 6C 6C
66A8- 6C 70 70 70 70 08 08 08
66B0- 70 70 70 08 08 08 70 70
66B8- 70 70 70 70 20 5F 5F 5F
66C0- 08 08 08 20 20 20 08 08
66C8- 08 20 20 20 20 20 20 72
66D0- 72 72 72 08 08 08 72 72
66D8- 72 08 08 08 72 72 72 72
66E0- 72 72 65 5F 5F 5F 08 08
66E8- 08 65 65 65 08 08 08 65
66F0- 65 65 65 65 65 73 73 73
66F8- 73 08 08 08 73 73 73 08
6700- 08 08 73 73 73 73 73 73
6708- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
6710- 73 73 08 08 08 73 73 73
6718- 73 73 73 69 69 69 69 08
6720- 08 08 69 69 69 08 08 08
6728- 69 69 69 69 69 69 61 5F
6730- 5F 5F 08 08 08 61 61 61
6738- 08 08 08 61 61 61 61 61
6740- 61 6C 6C 6C 6C 08 08 08
6748- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
6750- 6C 6C 6C 6C 20 5F 5F 5F
6758- 08 08 08 20 20 20 08 08
6760- 08 20 20 20 20 20 20 73
6768- 73 73 73 08 08 08 73 73
6770- 73 08 08 08 73 73 73 73
6778- 73 73 61 5F 5F 5F 08 08
6780- 08 61 61 61 08 08 08 61
6788- 61 61 61 61 61 70 70 70
6790- 70 08 08 08 70 70 70 08
6798- 08 08 70 70 70 70 70 70
67A0- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
67A8- 20 20 08 08 08 20 20 20
67B0- 20 20 20 7A 7A 7A 7A 08
67B8- 08 08 7A 7A 7A 08 08 08
67C0- 7A 7A 7A 7A 7A 7A 65 5F
67C8- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
67D0- 08 08 08 65 65 65 65 65
67D8- 65 76 76 76 76 08 08 08
67E0- 76 76 76 08 08 08 76 76
67E8- 76 76 76 76 65 5F 5F 5F
67F0- 08 08 08 65 65 65 08 08
67F8- 08 65 65 65 65 65 65 64
6800- 64 64 64 08 08 08 64 64
6808- 64 08 08 08 64 64 64 64
6810- 64 64 20 5F 5F 5F 08 08
6818- 08 20 20 20 08 08 08 20
6820- 20 20 20 20 20 65 65 65
6828- 65 08 08 08 65 65 65 08
6830- 08 08 65 65 65 65 65 65
6838- 6E 5F 5F 5F 08 08 08 6E
6840- 6E 6E 08 08 08 6E 6E 6E
6848- 6E 6E 6E 20 20 20 20 08
6850- 08 08 20 20 20 08 08 08
6858- 20 20 20 20 20 20 73 5F
6860- 5F 5F 08 08 08 73 73 73
6868- 08 08 08 73 73 73 73 73
6870- 73 75 75 75 75 08 08 08
6878- 75 75 75 08 08 08 75 75
6880- 75 75 75 75 6F 5F 5F 5F
6888- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
6890- 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F 76
6898- 76 76 76 08 08 08 76 76
68A0- 76 08 08 08 76 76 76 76
68A8- 76 76 20 5F 5F 5F 08 08
68B0- 08 20 20 20 08 08 08 20
68B8- 20 20 20 20 20 2C 2C 2C
68C0- 2C 08 08 08 2C 2C 2C 08
68C8- 08 08 2C 2C 2C 2C 2C 2C
68D0- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
68D8- 74 74 08 08 08 74 74 74
68E0- 74 74 74 6E 6E 6E 6E 08
68E8- 08 08 6E 6E 6E 08 08 08
68F0- 6E 6E 6E 6E 6E 6E 61 5F
68F8- 5F 5F 08 08 08 61 61 61
6900- 08 08 08 61 61 61 61 61
6908- 61 76 76 76 76 08 08 08
6910- 76 76 76 08 08 08 76 76
6918- 76 76 76 76 69 5F 5F 5F
6920- 08 08 08 69 69 69 08 08
6928- 08 69 69 69 69 69 69 75
6930- 75 75 75 08 08 08 75 75
6938- 75 08 08 08 75 75 75 75
6940- 75 75 73 5F 5F 5F 08 08
6948- 08 73 73 73 08 08 08 73
6950- 73 73 73 73 73 20 20 20
6958- 20 08 08 08 20 20 20 08
6960- 08 08 20 20 20 20 20 20
6968- 75 5F 5F 5F 08 08 08 75
6970- 75 75 08 08 08 75 75 75
6978- 75 75 75 61 61 61 61 08
6980- 08 08 61 61 61 08 08 08
6988- 61 61 61 61 61 61 65 5F
6990- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6998- 08 08 08 65 65 65 65 65
69A0- 65 6C 6C 6C 6C 08 08 08
69A8- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
69B0- 6C 6C 6C 6C 62 5F 5F 5F
69B8- 08 08 08 62 62 62 08 08
69C0- 08 62 62 62 62 62 62 61
69C8- 61 61 61 08 08 08 61 61
69D0- 61 08 08 08 61 61 61 61
69D8- 61 61 74 5F 5F 5F 08 08
69E0- 08 74 74 74 08 08 08 74
69E8- 74 74 74 74 74 20 20 20
69F0- 20 08 08 08 20 20 20 08
69F8- 08 08 20 20 20 20 20 20
6A00- 75 5F 5F 5F 08 08 08 75
6A08- 75 75 08 08 08 75 75 75
6A10- 75 75 75 61 61 61 61 08
6A18- 08 08 61 61 61 08 08 08
6A20- 61 61 61 61 61 61 20 5F
6A28- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
6A30- 08 08 08 20 20 20 20 20
6A38- 20 72 72 72 72 08 08 08
6A40- 72 72 72 08 08 08 72 72
6A48- 72 72 72 72 65 5F 5F 5F
6A50- 08 08 08 65 65 65 08 08
6A58- 08 65 65 65 65 65 65 73
6A60- 73 73 73 08 08 08 73 73
6A68- 73 08 08 08 73 73 73 73
6A70- 73 73 73 5F 5F 5F 08 08
6A78- 08 73 73 73 08 08 08 73
6A80- 73 73 73 73 73 61 61 61
6A88- 61 08 08 08 61 61 61 08
6A90- 08 08 61 61 61 61 61 61
6A98- 70 5F 5F 5F 08 08 08 70
6AA0- 70 70 08 08 08 70 70 70
6AA8- 70 70 70 20 20 20 20 08
6AB0- 08 08 20 20 20 08 08 08
6AB8- 20 20 20 20 20 20 72 5F
6AC0- 5F 5F 08 08 08 72 72 72
6AC8- 08 08 08 72 72 72 72 72
6AD0- 72 75 75 75 75 08 08 08
6AD8- 75 75 75 08 08 08 75 75
6AE0- 75 75 75 75 6F 5F 5F 5F
6AE8- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
6AF0- 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F 50
6AF8- 50 50 50 08 08 08 50 50
6B00- 50 08 08 08 50 50 50 50
6B08- 50 [illegible] 20 5F 5F 5F 08 08
6B10- 08 20 20 20 08 08 08 20
6B18- 20 20 20 20 20 20 20 20
6B20- 20 08 08 08 20 20 20 08
6B28- 08 08 20 20 20 20 20 20
6B30- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
6B38- 20 20 08 08 08 20 20 20
6B40- 20 20 20 20 20 20 20 08
6B48- 08 08 20 20 20 08 08 08
6B50- 20 20 20 20 20 20 20 5F
6B58- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
6B60- 08 08 08 20 20 20 20 20
6B68- 20 20 20 20 20 08 08 08
6B70- 20 20 20 08 08 08 20 20
6B78- 20 20 20 20 2E 5F 5F 5F
6B80- 08 08 08 2E 2E 2E 08 08
6B88- 08 2E 2E 2E 2E 2E 2E 6B
6B90- 6B 6B 6B 08 08 08 6B 6B
6B98- 6B 08 08 08 6B 6B 6B 6B
6BA0- 6B 6B 63 5F 5F 5F 08 08
6BA8- 08 63 63 63 08 08 08 63
6BB0- 63 63 63 63 63 69 69 69
6BB8- 69 08 08 08 69 69 69 08
6BC0- 08 08 69 69 69 69 69 69
6BC8- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
6BD0- 74 74 08 08 08 74 74 74
6BD8- 74 74 74 73 73 73 73 08
6BE0- 08 08 73 73 73 08 08 08
6BE8- 73 73 73 73 73 73 79 5F
6BF0- 5F 5F 08 08 08 79 79 79
6BF8- 08 08 08 79 79 79 79 79
6C00- 79 6F 6F 6F 6F 08 08 08
6C08- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
6C10- 6F 6F 6F 6F 6A 5F 5F 5F
6C18- 08 08 08 6A 6A 6A 08 08
6C20- 08 6A 6A 6A 6A 6A 6A 20
6C28- 20 20 20 08 08 08 20 20
6C30- 20 08 08 08 20 20 20 20
6C38- 20 20 75 5F 5F 5F 08 08
6C40- 08 75 75 75 08 08 08 75
6C48- 75 75 75 75 75 64 64 64
6C50- 64 08 08 08 64 64 64 08
6C58- 08 08 64 64 64 64 64 64
6C60- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
6C68- 20 20 08 08 08 20 20 20
6C70- 20 20 20 30 30 30 30 08
6C78- 08 08 30 30 30 08 08 08
6C80- 30 30 30 30 30 30 20 5F
6C88- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
6C90- 08 08 08 20 20 20 20 20
6C98- 20 6E 6E 6E 6E 08 08 08
6CA0- 6E 6E 6E 08 08 08 6E 6E
6CA8- 6E 6E 6E 6E 6F 5F 5F 5F
6CB0- 08 08 08 6F 6F 6F 08 08
6CB8- 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F 74
6CC0- 74 74 74 08 08 08 74 74
6CC8- 74 08 08 08 74 74 74 74
6CD0- 74 74 75 5F 5F 5F 08 08
6CD8- 08 75 75 75 08 08 08 75
6CE0- 75 75 75 75 75 6F 6F 6F
6CE8- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 08
6CF0- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F
6CF8- 62 5F 5F 5F 08 08 08 62
6D00- 62 62 08 08 08 62 62 62
6D08- 62 62 62 20 20 20 20 08
6D10- 08 08 20 20 20 08 08 08
6D18- 20 20 20 20 20 20 65 5F
6D20- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
6D28- 08 08 08 65 65 65 65 65
6D30- 65 6C 6C 6C 6C 08 08 08
6D38- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
6D40- 6C 6C 6C 6C 20 5F 5F 5F
6D48- 08 08 08 20 20 20 08 08
6D50- 08 20 20 20 20 20 20 72
6D58- 72 72 72 08 08 08 72 72
6D60- 72 08 08 08 72 72 72 72
6D68- 72 72 75 5F 5F 5F 08 08
6D70- 08 75 75 75 08 08 08 75
6D78- 75 75 75 75 75 73 73 73
6D80- 73 08 08 08 73 73 73 08
6D88- 08 08 73 73 73 73 73 73
6D90- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
6D98- 20 20 08 08 08 20 20 20
6DA0- 20 20 20 74 74 74 74 08
6DA8- 08 08 74 74 74 08 08 08
6DB0- 74 74 74 74 74 74 6E 5F
6DB8- 5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E
6DC0- 08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E
6DC8- 6E 61 61 61 61 08 08 08
6DD0- 61 61 61 08 08 08 61 61
6DD8- 61 61 61 61 73 5F 5F 5F
6DE0- 08 08 08 73 73 73 08 08
6DE8- 08 73 73 73 73 73 73 73
6DF0- 73 73 73 08 08 08 73 73
6DF8- 73 08 08 08 73 73 73 73
6E00- 73 73 65 5F 5F 5F 08 08
6E08- 08 65 65 65 08 08 08 65
```

Suite page 6

EDITO

Pourvu que cet enfoiré (★) de Sugar ne se lance pas dans la presse. Parce que l'HHHHebdo, mieux que l'HHHHebdo et à deux francs cinquante, ca me ferait quand même drôlement chier. Ceci dit, son clône d'IBM est extra et ça aussi, ça me fait drôlement chier. Cet enfoiré (★★) qui invite toute la presse sauf nous et qui cache soigneusement sa nouvelle bécane pour pas que les journaleux de l'HHHHebdo la voie, c'est petit et mesquin mais malheureusement son nouvel engin est grandiose. Pour se le procurer, par contre, il va falloir se lever de bonne heure parce qu'avec ses mauvaises habitudes et la demande du marché américain sur lequel il compte se lancer, la demande a de fortes chances de dépasser l'offre et ça va pas être de la tarte apple-pie (★★★) pour en avoir. Et tout ça pour un vieux machin même pas 16 bits !

Gérard Ceccaldi.

(★) Enfoiré est une marque déposée par Coluche. Vu son état actuel, je pense qu'il ne nous en voudra pas de l'utiliser ici.
(★★) Répéter deux fois "enfoiré" dans un si petit article ? C'est suspect, appellez Chirac, vite.
(★★★) Apple est une marque déposée.

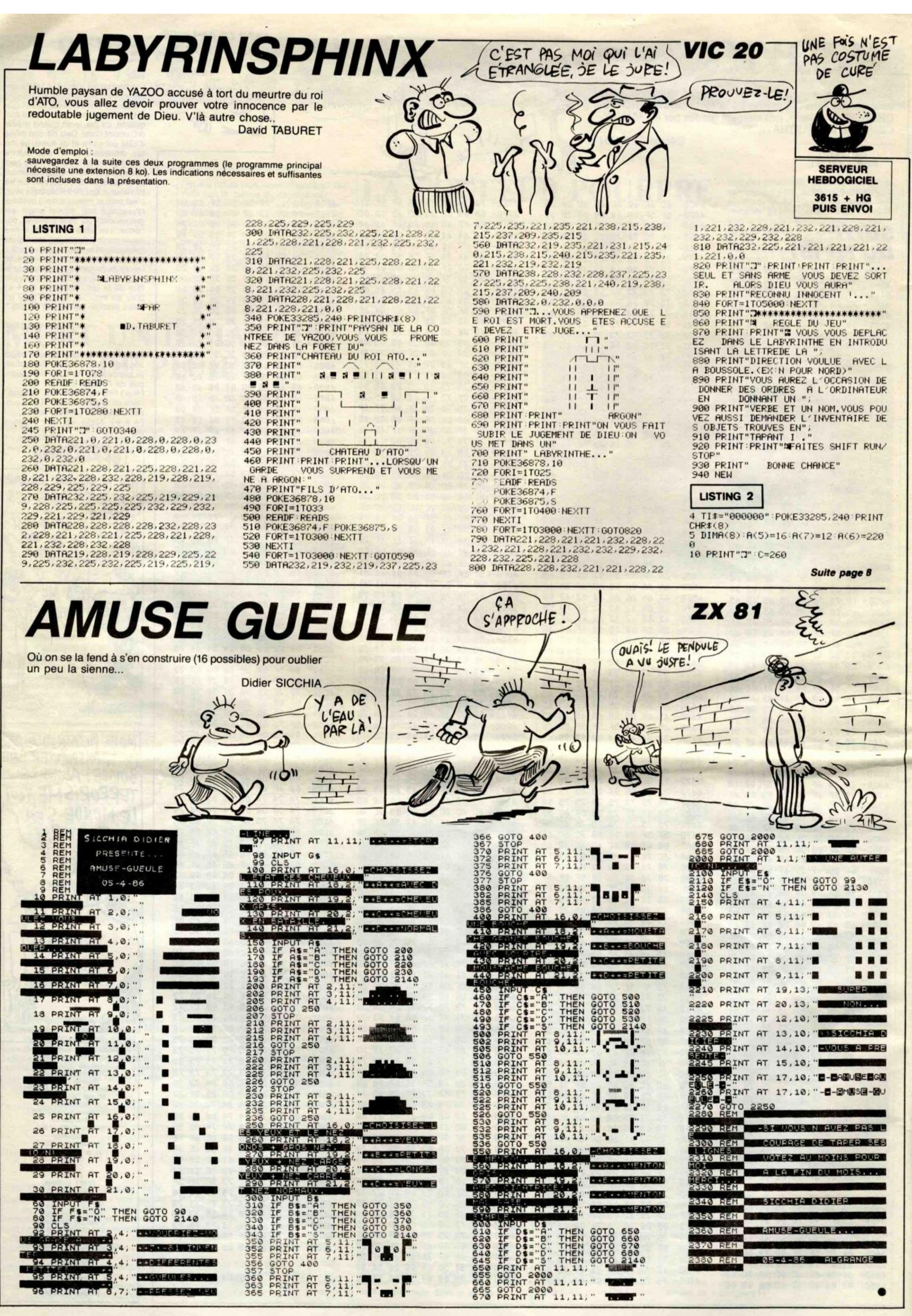
TERRORISME

HEP MONSIEUR, REGARDEZ J'AI RIEN DANS LES POCHES

ET QU'EST-CE QUE VOUS VOULEZ QUE ÇA ME FOUTE?



Directeur de la Publication rédacteur en chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédacteur en Chef Adjoint
Michel DESANGLES
Rédaction
Stéphane SCHREIBER
Secrétariat
Martine CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Baron
75017 PARIS
Tel : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité au journal
Tel : (1) 42 63 82 02
Telex : 281260 F SHIFT
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux
Directeur Commercial
Stéphane CARRIÉ



LABYRINSPHINX

VIC 20

Humble paysan de YAZOO accusé à tort du meurtre du roi d'ATO, vous allez devoir prouver votre innocence par le redoutable jugement de Dieu. V'là autre chose..

David TABURET

Mode d'emploi :
sauvegardez à la suite ces deux programmes (le programme principal nécessite une extension 8 ko). Les indications nécessaires et suffisantes sont incluses dans la présentation.

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

LISTING 1

```
10 PRINT"♫"
20 PRINT"************************"
30 PRINT"*                      *"
70 PRINT"*    LABYRINSPHINX     *"
80 PRINT"*                      *"
90 PRINT"*                      *"
100 PRINT"*           PAR        *"
120 PRINT"*                      *"
130 PRINT"*      ■D.TABURET      *"
140 PRINT"*                      *"
160 PRINT"*                      *"
170 PRINT"************************"
180 POKE36878,10
190 FORI=1TO78
200 READF:READS
210 POKE36874,F
220 POKE36875,S
230 FORT=1TO280:NEXTT
240 NEXTI
245 PRINT"♫":GOTO340
250 DATA221,0,221,0,228,0,228,0,23
2,0,232,0,221,0,221,0,228,0,228,0,
232,0,232,0
260 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,228,232,228,219,228,219,
228,229,225,229,225
270 DATA232,225,232,225,219,229,21
9,228,225,225,225,225,232,229,232,
229,221,229,221,229
280 DATA228,228,228,228,232,228,23
2,228,221,228,221,225,228,221,228,
221,232,228,232,228
290 DATA219,228,219,228,229,225,22
9,225,232,225,232,225,219,225,219,
228,225,229,225,229
300 DATA232,225,232,225,221,228,22
1,225,228,221,228,221,232,225,232,
225
310 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,225,232,225
320 DATA221,228,221,225,228,221,22
8,221,232,225,232,225
330 DATA228,221,228,221,228,221,22
8,221,228,221,0,0
340 POKE33285,240:PRINTCHR$(8)
350 PRINT"♫":PRINT"PAYSAN DE LA CO
NTREE  DE YAZOO,VOUS VOUS    PROME
NEZ DANS LA FORET DU"
360 PRINT"CHATEAU DU ROI ATO..."
370 PRINT"
380 PRINT"
390 PRINT"
400 PRINT"
410 PRINT"
420 PRINT"
430 PRINT"
440 PRINT"
450 PRINT"        CHATEAU D'ATO"
460 PRINT:PRINT:PRINT"...LORSQU'UN
 GARDE     VOUS SURPREND ET VOUS ME
NE A ARGON:"
470 PRINT"FILS D'ATO..."
480 POKE36878,10
490 FORI=1TO33
500 READF:READS
510 POKE36874,F:POKE36875,S
520 FORT=1TO300:NEXTT
530 NEXTI
540 FORT=1TO3000:NEXTT:GOTO590
550 DATA232,219,232,219,237,225,23
7,225,235,221,235,221,238,215,238,
215,237,209,235,215
560 DATA232,219,235,221,231,215,24
0,215,238,215,240,215,235,221,235,
221,232,219,232,219
570 DATA238,228,232,228,237,225,23
2,225,235,225,238,221,240,219,238,
215,237,209,240,209
580 DATA232,0,232,0,0,0
590 PRINT"♫...VOUS APPRENEZ QUE  L
E ROI EST MORT.VOUS  ETES ACCUSE E
T DEVEZ  ETRE JUGE..."
600 PRINT"
610 PRINT"
620 PRINT"
630 PRINT"
640 PRINT"
650 PRINT"
660 PRINT"
670 PRINT"
680 PRINT:PRINT"            ARGON"
690 PRINT:PRINT:PRINT"ON VOUS FAIT
 SUBIR LE JUGEMENT DE DIEU:ON    VO
US MET DANS UN"
700 PRINT" LABYRINTHE..."
710 POKE36878,10
720 FORI=1TO25
730 READF:READS
740 POKE36874,F
750 POKE36875,S
760 FORT=1TO400:NEXTT
770 NEXTI
780 FORT=1TO3000:NEXTT:GOTO820
790 DATA221,228,221,221,232,228,22
1,232,221,228,221,232,232,229,232,
228,232,225,221,228
800 DATA228,228,232,221,221,228,22
1,221,232,228,221,232,221,228,221,
232,232,229,232,228
810 DATA232,225,221,221,221,221,22
1,221,0,0
820 PRINT"♫":PRINT:PRINT:PRINT"...
SEUL ET SANS ARME  VOUS DEVEZ SORT
IR.    ALORS DIEU VOUS AURA"
830 PRINT"RECONNU INNOCENT !..."
840 FORT=1TO5000:NEXTT
850 PRINT"♫**********************"
860 PRINT"   REGLE DU JEU"
870 PRINT:PRINT" VOUS VOUS DEPLAC
EZ   DANS LE LABYRINTHE EN INTRODU
ISANT LA LETTREDE LA ";
880 PRINT"DIRECTION VOULUE  AVEC L
A BOUSSOLE.(EX:N POUR NORD)"
890 PRINT"VOUS AUREZ L'OCCASION DE
 DONNER DES ORDRES  A L'ORDINATEUR
 EN      DONNANT UN ";
900 PRINT"VERBE ET UN NOM.VOUS POU
VEZ AUSSI DEMANDER L'INVENTAIRE DE
S OBJETS TROUVES EN";
910 PRINT"TAPANT I ."
920 PRINT:PRINT"FAITES SHIFT RUN/
STOP"
930 PRINT"   BONNE CHANCE"
940 NEW
```

LISTING 2

```
4 TI$="000000":POKE33285,240:PRINT
CHR$(8)
5 DIMA(8):A(5)=16:A(7)=12:A(6)=220
0
10 PRINT"♫":C=260
```

Suite page 8

AMUSE GUEULE

ZX 81

Où on se la fend à s'en construire (16 possibles) pour oublier un peu la sienne...

Didier SICCHIA

```
1 REM   SICCHIA DIDIER
2 REM
3 REM      PRESENTE...
4 REM
5 REM    AMUSE-GUEULE
6 REM
7 REM       05-4-86
8 REM
9 REM
10 PRINT AT 1,0;"
11 PRINT AT 2,0;"              VO
ULEZ VOUS"
12 PRINT AT 3,0;"
13 PRINT AT 4,0;"
OUER..."
14 PRINT AT 5,0;"
15 PRINT AT 6,0;"
16 PRINT AT 7,0;"
17 PRINT AT 8,0;"
18 PRINT AT 9,0;"
19 PRINT AT 10,0;"
20 PRINT AT 11,0;"
21 PRINT AT 12,0;"
22 PRINT AT 13,0;"
23 PRINT AT 14,0;"
24 PRINT AT 15,0;"
25 PRINT AT 16,0;"
26 PRINT AT 17,0;"
27 PRINT AT 18,0;"
(O/N)"
28 PRINT AT 19,0;"
29 PRINT AT 20,0;"
30 PRINT AT 21,0;"
60 INPUT F$
70 IF F$="O" THEN GOTO 90
80 IF F$="N" THEN GOTO 2140
90 CLS
92 PRINT AT 2,4;"
93 PRINT AT 3,4;"
94 PRINT AT 4,4;"
95 PRINT AT 5,4;"
96 PRINT AT 8,7;"
-LINE..."
97 PRINT AT 11,11;"
98 INPUT G$
99 CLS
100 PRINT AT 16,0;"-CHOISISSEZ
L ETAT DES CHEVEUX"
110 PRINT AT 18,2;"
ES POUX."
120 PRINT AT 19,2;"
X GRIS."
130 PRINT AT 20,2;"
X EN BATAILLE."
140 PRINT AT 21,2;"
S."
150 INPUT A$
160 IF A$="A" THEN GOTO 200
170 IF A$="B" THEN GOTO 210
180 IF A$="C" THEN GOTO 220
190 IF A$="D" THEN GOTO 230
193 IF A$="S" THEN GOTO 2140
200 PRINT AT 2,11;"
202 PRINT AT 3,11;"
205 PRINT AT 4,11;"
206 GOTO 250
207 STOP
210 PRINT AT 2,11;"
212 PRINT AT 3,11;"
215 PRINT AT 4,11;"
216 GOTO 250
217 STOP
220 PRINT AT 2,11;"
222 PRINT AT 3,11;"
225 PRINT AT 4,11;"
226 GOTO 250
227 STOP
230 PRINT AT 2,11;"
232 PRINT AT 3,11;"
235 PRINT AT 4,11;"
236 GOTO 250
250 PRINT AT 16,0;"-CHOISISSEZ L
ES YEUX ET LE NEZ"
260 PRINT AT 18,2;"
ONDS + GROS NEZ."
270 PRINT AT 19,2;"
 YEUX + NEZ LARGE."
280 PRINT AT 20,2;"
YEUX + NEZ CARRE."
290 PRINT AT 21,2;"
T NEZ NORMAUX."
300 INPUT B$
310 IF B$="A" THEN GOTO 350
320 IF B$="B" THEN GOTO 360
330 IF B$="C" THEN GOTO 370
340 IF B$="D" THEN GOTO 380
343 IF B$="S" THEN GOTO 2140
350 PRINT AT 5,11;"
352 PRINT AT 6,11;"
355 PRINT AT 7,11;"
356 GOTO 400
357 STOP
360 PRINT AT 5,11;"
363 PRINT AT 6,11;"
365 PRINT AT 7,11;"
366 GOTO 400
367 STOP
370 PRINT AT 5,11;"
372 PRINT AT 6,11;"
375 PRINT AT 7,11;"
376 GOTO 400
377 STOP
380 PRINT AT 5,11;"
382 PRINT AT 6,11;"
385 PRINT AT 7,11;"
386 GOTO 400
400 PRINT AT 16,0;"-CHOISISSEZ
UNE BOUCHE"
410 PRINT AT 18,2;"
420 PRINT AT 19,2;"
430 PRINT AT 20,2;"
440 PRINT AT 21,2;"
BOUCHE."
450 INPUT C$
460 IF C$="A" THEN GOTO 500
470 IF C$="B" THEN GOTO 510
480 IF C$="C" THEN GOTO 520
490 IF C$="D" THEN GOTO 530
493 IF C$="S" THEN GOTO 2140
500 PRINT AT 8,11;"
502 PRINT AT 9,11;"
505 PRINT AT 10,11;"
506 GOTO 550
510 PRINT AT 8,11;"
512 PRINT AT 9,11;"
515 PRINT AT 10,11;"
516 GOTO 550
520 PRINT AT 8,11;"
522 PRINT AT 9,11;"
525 PRINT AT 10,11;"
526 GOTO 550
530 PRINT AT 8,11;"
532 PRINT AT 9,11;"
535 PRINT AT 10,11;"
536 GOTO 550
550 PRINT AT 16,0;"-CHOISISSEZ
LE MENTON..."
560 PRINT AT 18,2;"
570 PRINT AT 19,2;"
580 PRINT AT 20,2;"
590 PRINT AT 21,2;"
SIMPLE."
600 INPUT D$
610 IF D$="A" THEN GOTO 650
620 IF D$="B" THEN GOTO 660
630 IF D$="C" THEN GOTO 670
640 IF D$="D" THEN GOTO 680
645 IF D$="S" THEN GOTO 2140
650 PRINT AT 11,11;"
655 GOTO 2000
660 PRINT AT 11,11;"
665 GOTO 2000
670 PRINT AT 11,11;"
675 GOTO 2000
680 PRINT AT 11,11;"
685 GOTO 2000
2000 PRINT AT 1,1;"   UNE AUTRE
(O/N)..."
2100 INPUT E$
2110 IF E$="O" THEN GOTO 99
2120 IF E$="N" THEN GOTO 2130
2140 CLS
2150 PRINT AT 4,11;"
2160 PRINT AT 5,11;"
2170 PRINT AT 6,11;"
2180 PRINT AT 7,11;"
2190 PRINT AT 8,11;"
2200 PRINT AT 9,11;"
2210 PRINT AT 19,13;"     SUPER
2220 PRINT AT 20,13;"      NON...
2225 PRINT AT 12,10;"
2230 PRINT AT 13,10;"  SICCHIA D
IDIER  "
2240 PRINT AT 14,10;"-VOUS A PRE
SENTE-"
2245 PRINT AT 15,10;"
2250 PRINT AT 17,10;"--AMUSE-GU
EULE--"
2260 PRINT AT 17,10;"--AMUSE-GU
EULE--"
2270 GOTO 2250
2280 REM
2290 REM    -SI VOUS N AVEZ PAS L
E
2300 REM     COURAGE DE TAPER SES
 LIGNES
2310 REM     VOTEZ AU MOINS POUR
MOI
2320 REM     A LA FIN DU MOIS...
MERCI...
2330 REM
2340 REM     SICCHIA DIDIER
2350 REM
2360 REM     AMUSE-GUEULE...
2370 REM
2380 REM     05-4-86    ALGRANGE
```

L'ILE DU DOCTEUR SPOUNZ

THOMSON TO7,TO7 70

La paisible région où vous passez vos vacances est victime de faits absolument incroyables : des jeunes gens ont été enlevés par d'horribles mutants d'apparence reptilienne et emmenés de force sur une île voisine jusqu'alors inhabitée. Seul l'immonde docteur SPOUNZ peut être à l'origine d'événements aussi atroces...

Jean-Yves LE FRIEC

SUITE DU N°151

```
188 COLOR0,4:CLS:PRINT"Dans la penombre,
vous distinguez une bouteille ";:IFCT=0T
HENPRINT"et un couteau rouille"
189 LOCATE0,22:PRINT"Buvez-vous le conte
nu du flacon ?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THE
N191ELSEIFR$<>"O"THEN189
190 PRINT"Il contenait un poison violent
...":GOTO282
191 IFCT=1THEN193ELSELOCATE 0,23:PRINT"P
renez-vous ce coutelas ?":R$=INPUT$(1):I
FR$="N"THEN193ELSEIFR$<>"O"THEN191
192 CLS:PRINT"A votre contact,il se tran
sforme en une epee de lumiere":CT=1:EP=2
:GOSUB278:PLAYJ$:GOSUB23
193 COLOR0,4:GOSUB257:GOTO169
194 IFO(3)=0THEN168ELSENE=7:FU$="N":SF=-
10:V1=4:GOTO140
195 GOSUB8:VE(7)=7:O(3)=0:BOXF(18,10)-(2
1,15)CHR$(127),3:ER=1:RETURN
196 IFO(5)=0THEN156ELSE NE=7:FU$="E":SF=
1:V1=1:GOTO140
197 GOSUB8:VE(7)=7:O(5)=0:BOXF(18,10)-(2
1,15)CHR$(127),3:ER=1:RETURN
198 IFR$="O"THEN138ELSEIF R$="S"THEN137E
LSEIFR$="N"THEN139ELSEIFR$="E"THEN136ELS
E123
199 IFO(6)=0THEN155ELSENE=5:FU$="S":SF=1
0:V1=4:GOTO140
200 GOSUB8:VE(5)=4:O(6)=0:GOSUB204:ER=1:
RETURN
201 IFO(11)=0THEN203ELSE NE=5:FU$="O":SF
=-1:V1=3:GOTO140
202 GOSUB8:VE(5)=4:O(11)=0:GOSUB204:ER=1
:RETURN
203 IFR$="E"THEN136ELSEIFR$="N"THEN139EL
SEIFR$="O"THEN138ELSE123
204 BOXF(18,12)-(23,16)GR$(8),2,4:RETURN
205 NE=4:IFO(7)=0THEN198ELSEIFR$="C"THEN
208ELSEFU$="O":SF=-1:V1=3:GOTO140
206 GOSUB8
207 O(7)=0:BOXF(12,9)-(27,16)GR$(8),2,4:
ER=1:RETURN
208 IFLA=0THENGOTO206ELSEPRINT"Avec 1/ v
otre epee":INPUT"       2/ votre lance";R$
209 IFR$="1"THEN206ELSEIFR$<>"2"THENCLS:
GOTO208
210 IFRND*6>3THENPRINT"Quel tir...En ple
in dans le mille":PLAYJ$:GOTO207
211 PRINT"Rate !!Il vous reste votre epe
e!":PLAYJ$:GOTO206
212 IFO(8)=0THEN169ELSENE=6:FU$="S":SF=1
0:V1=2:GOTO140
213 GOSUB8:O(8)=0:BOXF(18,10)-(21,15)CHR
$(127),3
214 ATTRB0,0:BOXF(160,80)-(161,119),-1:C
OLOR0,4:CLS:PRINT" Le bruit de la lutte
attire le village voisin . Prenez-vous s
a lance avant  de fuir ?":R$=INPUT$(1):I
FR$="N"THEN139ELSEIFR$<>"O"THEN214
215 LA=1:GOSUB279:GOTO137
216 IFO(9)=0THEN168ELSECLS:IFR$="D"THEN2
21
217 PRINT"A l'aide de leurs sarbacanes,i
ls vous expedient des flechettes.":NF=IN
T(RND*6)+1:PRINTNF"vous attei";:IFNF=1TH
ENPRINT"nt"ELSEPRINT"gnent.";
218 PRINT"Vous perdez"NF"point";:IF NF>1
 THENPRINT"s";
219 PRINT" de vie.":O(9)=0:VP=VP-NF:GOSU
B146:PLAYJ$
220 GOSUB23:ATTRB0,0:RAT=0:PO=0:FOR I=1
TO 3:P(I)=0:NEXTI:LA=0:GOSUB272:COLOR0,4
:CLS:PRINT"Les flechettes vous inoculent
 du somnifere.A votre reveil,vous etes s
eul ...... mais votre sac est vide !!!":
PLAYJ1$:ER=1:RETURN
221 PRINT"Ils vous font comprendre qu'il
s veulent un objet.":PRINT"Vous leur don
nez  1/ de l'or":PRINTTAB(18);"2/ de la
nourriture":PRINTTAB(18);"3/ rien":R$=IN
PUT$(1)
222 IFR$="3"THEN217ELSEIFR$<>"1"ANDR$<>"
2"THEN221
223 ON VAL(R$) GOTO 224,227
224 CLS:INPUT"Combien de pieces";R:IFINT
(R)<0 OR INT(R)>PO THENLOCATE0,20:PRINTR
F$(HA):PLAYJ$:GOTO224
225 PO=PO-R:GOSUB148:CLS:IFR<5THENPRINT"
Ils vous trouvent radins!":PLAYJ$:GOTO21
7
226 PRINT"Ils sont heureux et vous offre
nt de delicieux fruits qui vous font gra
nd bien":VP=VP+2:GOSUB146:PLAYJ$:GOTO229
227 CLS:INPUT"Combien de rations";R:IFIN
T(R)<0 OR INT(R)>RAT THENPRINTRF$(HA):PL
AYJ$:GOTO227
228 RAT=RAT-R:GOSUB149:IFR<3THENPRINT"Il
s vous trouvent radins!":PLAYJ$:GOTO217
229 CLS:PRINT"Ils disparaissent....":O(9
)=0:GOSUB23:PLAYJ$:ER=1:RETURN
230 IFO(10)=0THEN168ELSENE=3:FU$="S":SF=
10:V1=2:GOTO140
231 GOSUB8:O(10)=0:BOXF(18,10)-(21,15)CH
R$(127),3
232 LOCATE18,13:ATTRB1,1:COLOR0,3:PRINTG
R$(13):COLOR0,4:ATTRB0,0
233 CLS:PRINT"Il portait un sac ... Vous
 l'ouvrez,... Il contient des fruits.Les
 mangez vous?":R$=INPUT$(1):IFR$="N"THEN
ER=1:RETURNELSEIFR$<>"O"THEN233
234 PRINT"Cela vous redonne des forces":
VP=VP+2:GOSUB146:PLAYJ$:ER=1:RETURN
235 IFR$="O"THEN138ELSE123
236 NE=2:IFR$="S"THENPRINTME$:PLAYJ$:GOS
UB118:ER=1:RETURN
237 IFO(15)=94THEN243ELSEIFO(14)=94THEN2
40
238 FU$="E":V1=1:SF=1:GOTO140
239 GOSUB8:O(12)=0:O(14)=94:BOXF(18,12)-
(19,14)CHR$(127),3
240 COLOR0,4:CLS:INPUT"Ouvrez-vous le co
ffre ?";R$:IFR$="N"THEN243
241 IFR$<>"O"THEN123
242 O(14)=0:O(15)=94:GOSUB72:COLOR0,4:CL
S:PRINT"Vous empochez";:PO1=INT(RND*500)
+2:PO=PO+PO1:PRINTPO1"pieces d'or!":GOSU
B148:PLAYJ$
243 GOSUB257:IFR$="S"THENPRINTME$:PLAYJ$
:GOTO243ELSEIFR$="E"THEN136ELSEPRINTRF$(
HA):PLAYJ$:GOTO243
244 GOSUB250
245 IFR$="E"THEN136ELSEIFXP=94THEN123
246 IFR$="O"THEN138
247 IFXP=96ORXP=97THEN249
248 IFR$="N"THEN139
249 GOTO123
250 IFR$="S"THENPRINTME$:PLAYJ$:ER=1:RET
URNELSERETURN
251 NE=1:GOSUB250
252 IFO(13)=0THEN244ELSEFU$="E":SF=1:V1=
1:GOTO140
253 GOSUB8:O(13)=0:BOXF(17,12)-(24,15)CH
R$(127),3:ER=1:RETURN
254 IFR$="S"ORR$="E"THENPRINTME$:PLAYJ$:
ER=1:RETURN
255 IFR$<>"O"THEN123
256 XP=97:VU=3:RETURN
257 CLS:PRINT"Quelle direction ?":R$=INP
UT$(1):RETURN
258 CE=RND*6+RND*6+2:RETURN
259 XP=98:VU=3:P$(1)="vigueur":P$(2)="fo
rtune":P$(3)="adresse":P$(4)="Potion d":
AR$(1)="une epee":AR$(2)="une lance":B$(
1)=",":B$(2)="/":B$(3)=".":B$(4)="+":LI=
0:S$="PLUME":POKE&H602D,&HD2:POKE&H602E,
&HD9:J$="L96PPP":J1$="L96PPPPP"
260 RESTORE260:FORI=1TO5:READRF$(I):NEXT
I:DATACa ne va pas!,Allons donc...,Voyon
s!Soyez realiste!,Vous n'y pensez pas !,
Helas.C'est impossible
261 FORI=1TO16:READO(I):NEXTI:DATA4,17,4
2,24,54,56,67,73,74,75,77,94,97,0,0,26
262 FORI=1TO9:READPE$(I),HE(I),VE(I):NEX
TI:DATAe crabe geant,10,11,e pirate,7,6,
e mutant,6,7,'hydre,9,9,e serpent,5,4,e
gardien,7,6,'homme lezard,8,7,e crapaud
cracheur,5,4,e maitre des lieux,0,15
263 EP=1:RAT=10:V=PEEK(&HD351):H=PEEK(&H
D352):C=PEEK(&HD353):P=PEEK(&HD354):VP=V
:HP=H:CP=C:FORI=1TO3:IF I<>P THEN P(I)=0
 ELSE P(I)=2
264 NEXTI:ME$="Vous n'allez pas repartir
 sans vaincre!":FORI=1TO98:READV$(I):NEX
TI
265 DATA0011,1010,1010,1080,0011,1010,10
11,1001,0,0,0101,0001,0111,1001,0101,0,0
101,0101,0,0,0111,1100,0101,0101,0111,15
00,0111,1101,0,0,0110,1001,0101,0101,010
1,0001,0101,0101,0,0,2823,2323,2333,3322
,2333,3322,0111,1100,0,0
266 DATA2323,2323,2333,3232,3322,6699,97
99,9669,0,0,2332,3323,2332,3233,3233,799
9,9999,9969,0,0,0,0101,2823,2323,2323,69
96,9996,9966,0,0,0,0,2332,3322,2333,3232
,3232,3222,0,0,0,0,0,0014,3334,3234,3234
,3004
267 CLS:SCREEN6,4,4:BOX(95,7)-(224,136),
0
268 W$="##":W1$="###":COLOR4,0:ATTRB1,1:
LOCATE10,1,0:PRINTGR$(6):BOXF(0,0)-(79,1
43),0:LOCATE28,1:PRINTGR$(0):BOXF(240,0)
-(319,143),0:LOCATE28,1:PRINTGR$(0):BOXF
(240,0)-(319,143),0:LOCATE28,17:PRINTGR$
(1):LOCATE10,17:PRINTGR$(7)
269 LOCATE28,17:PRINTGR$(1):LOCATE10,17:
PRINTGR$(7)
270 PSET(0,17)GR$(5):PSET(0,0)GR$(4):PSE
T(39,17)GR$(3):PSET(39,0)GR$(2)
271 PSET(39,17)GR$(3):PSET(39,0)GR$(2):A
TTRB0,0:COLOR7,4:LOCATE33,1:PRINT"VOUS"
272 COLOR3,0:LOCATE31,3:PRINT"HABILETE":
LOCATE31,5:PRINT"VITALITE":LOCATE32,7:PR
INT"CHANCE":LOCATE34,4:COLOR0,3:PRINTUSI
NGW$;HP:LOCATE34,6:PRINTUSINGW$;VP:LOCAT
E34,8:PRINTUSINGW$;CP
273 LOCATE1,1,0:COLOR7,4:PRINT"SUR VOUS"
:COLOR3,0:LOCATE0,3:PRINT"Provisions":GO
SUB149:COLOR5,0:NP=0:FORI=1TO3:IFP(I)<>0
THENPRINT:NP=1:PRINTP$(4);ELSE276
274 IFI<3THENPRINT"e"ELSEPRINT"'"
275 PRINTP$(I)":";:PRINTUSINGW$;P(I)
276 NEXTI:IFNP=0THENLOCATE0,6:PRINTSPC(1
0):LOCATE0,7:PRINTSPC(10)
277 COLOR3:LOCATE4,9:PRINT"Or:":GOSUB148
278 COLOR7,4:LOCATE1,12:PRINT"EN MAIN":L
OCATE0,14:COLOR3,0:IFEP=1THENPRINTAR$(1)
ELSEIFEP=2THENPRINTAR$(1):PRINT"magique"
279 IFLA=1THENLOCATE0,16:COLOR3,0:PRINTA
R$(2)
280 RETURN
281 COLOR7,1:LOCATE32,11:PRINT"ENNEMI":C
OLOR2,0:LOCATE31,13:PRINT"HABILETE":LOCA
TE31,15:PRINT"VITALITE":LOCATE34,14:COLO
R0,2:PRINTUSINGW$;HE(NE):LOCATE34,16:PRI
NTUSINGW$;VE(NE):RETURN
282 PLAYJ1$:CONSOLE0:CLS:SCREEN6,0,0:LOC
ATE 0,10:PRINT"Helas... Pour vous,c'est
fini":RA1=0:CA=0:SI=0:LA=0:CO1=0:PL=0:AN
=0:PO=0:TA=0
283 LOCATE0,15:INPUT"Un autre essai";R$:
IFR$="N"THENLOCATE20,23:PRINT"Adieu!":EN
DELSEIFR$<>"O"THEN283
284 LOCATE0,20,0:PRINT"Voulez-vous modif
ier votre personnage?":R$=INPUT$(1):IFR$
="N"THENPRINT"Patience":GOTO3ELSEIFR$<>"
O"THEN284
285 POKE&HD351,14+INT(RND*6)+INT(RND*6):
POKE&HD352,7+INT(RND*6):POKE&HD353,7+INT
(RND*6):PRINT"Patience":GOTO 3
286 BOXF(96,8)-(223,135),7:S=1:T=3:X=14:
Y=3:GOSUB 21:ATTRB0,0:COLOR0,4
287 NE=9:CLS:IFSI=1THEN290
288 IFEP=1THENPRINT"Miserable vermisseau
,tu a ose foule mon domaine!":GOTO282
289 PRINT"Il vous attaque ferocement":HE
(9)=11:PLAYJ$:GOSUB8:GOTO294
290 IFEP=2THEN293
291 GOSUB258:IF CE>CP THEN288
292 PRINT"Ses coups sont d'une force phe
nomenale":PLAYJ$:HE(9)=15:GOSUB8:GOTO294
293 PRINT"Votre singe le terrorise,il vo
us attaquemais ses coups ne sont pas tre
s assures":PLAYJ1$:HE(9)=7:GOSUB8
294 CONSOLE0:CLS:SCREEN6,0,0:ATTRB1,1:LO
CATE10,6:PRINT"FORMIDABLE":PLAYJ$:ATTRB0
,0:LOCATE0,15:PRINT" Vous avez vaincu ce
 monstre qui,meme    s'il n'etait qu'un
adepte de SPOUNZ,    vous a donne bien d
u fil a retordre.":END
```

LISTING 6

```
D355  20 0A A6 09 09 01 D3 FF  02B5
D35D  D6 C8 A0 00 34 76 A6 8C  041A
D365  F2 26 2C 30 8D 00 92 BF  0352
D36D  60 2D E6 8D 00 8A 86 08  0318
D375  3D 30 8B A6 84 30 01 AF  0302
D37D  8C DC C6 08 3D 30 8B A6  03D4
D385  84 A7 8C D0 30 01 AF 8C  03F3
D38D  CF 6F 8C C9 35 76 39 A6  041D
D395  8C C1 A1 8C BF 22 5A BE  0473
D39D  60 2D AF 8C BD AE 8C B6  0475
D3A5  BF 60 2D 30 8D 00 4D A6  02FC
D3AD  8C AB C6 1B BD E8 03 E6  04A6
D3B5  86 BD E8 03 AE 8C A1 A6  04AF
D3BD  8C 99 4A 48 EC 86 30 8B  03E4
D3C5  30 1F A6 8C 90 E6 80 C1  0438
D3CD  04 27 1F BD E8 03 C1 08  02BB
D3D5  27 06 C1 0A 27 0B 20 ED  0237
D3DD  85 02 27 E9 BD E8 03 20  035F
D3E5  E4 85 01 27 E0 BD E8 03  0419
D3ED  20 DB AE 8D FF 6C BF 60  04C0
D3F5  2D 35 76 39 4C 4D 4E 4F  0247
D3FD  00 59 00 0F 00 00 00 F0  0158
D405  00 00 00 05 17 13 0F 0F  004D
D40D  06 00 DF FD F8 F0 E0 80  052A
D415  00 00 FD E0 00 00 00 F0  02CD
D41D  00 00 FE 3F 03 00 00 F0  0230
D425  00 00 3F FE E0 00 00 F0  030D
D42D  00 00 C0 0F 00 00 00 F0  01BF
D435  00 00 3F 1F 0F 11 3E 39  00F5
D43D  77 6F 7F 7F 7F 7F FF FF  04E0
D445  DF 1E F6 F7 EF EE C0 DF  0666
D44D  00 F0 40 8F 00 00 07 FF  02C5
D455  F8 00 0C 0C 18 30 E0 81  02B9
D45D  1F FC 02 0C 18 30 60 C0  0291
D465  80 00 01 02 01 00 00 F0  0174
D46D  00 00 05 00 81 62 18 06  0106
D475  01 00 E7 E0 70 70 3F 1F  0306
D47D  CF 70 80 0F 00 7C FE FF  0447
D485  FF FF 00 0F 00 00 00 81  028E
D48D  E3 F6 00 00 0F 7B B9 9F  03BB
D495  F0 E0 0D 7C DF CE F9 06  0505
D49D  06 0C C0 8F 00 01 01 F2  0255
D4A5  02 02 C0 20 10 08 13 24  0133
D4AD  18 00 00 0F 00 00 03 80  00AA
D4B5  80 83 00 0F 00 00 C0 00  01D2
D4BD  C0 E0 39 1F 0D 04 03 F3  02FF
D4C5  03 03 03 8E D8 D0 E0 60  037F
D4CD  20 E0 ED 62 74 1E 07 00  02E8
D4D5  00 00 CF 3E 94 38 E0 00  02B9
D4DD  00 00 FF 7C 7B 7F 9F 9F  03B3
D4E5  78 30 FF FF 7E FC C8 C8  05B0
D4ED  F0 60 C0 40 67 70 10 B8  03EF
D4F5  74 53 00 FF F8 00 1F FF  03DC
D4FD  00 3F 00 07 0F 00 FF FF  0253
D505  00 FF 00 FF F8 00 FF E0  04D5
D50D  00 FF 1D 0E 07 00 00 00  0131
D515  00 00 FF FF 7F 3F 1F 00  02DB
D51D  00 00 FC FB F7 C0 80 00  042E
D525  00 00 38 E0 80 00 00 00  0198
D52D  00 00 70 1C CF 67 30 9D  028F
D535  6D 35 00 1F AA 70 FF FF  03D9
D53D  F6 CF 00 C0 A0 77 FB FC  0593
D545  FD 3D 10 60 C4 D8 B0 63  0459
D54D  E6 CC 7F 07 0B 1F 17 1E  0297
D555  00 00 C8 90 20 20 20 24  01DC
D55D  18 00 27 23 21 28 1F C3  018D
D565  83 FF 70 74 F6 39 D9 F1  055F
D56D  E2 E4 02 81 81 43 43 47  0397
D575  4E 4E 20 10 98 30 30 30  01F4
D57D  60 60 CE AE 6E DD 7B 00  0402
D585  00 00 F7 F7 F7 EE DC 00  04AF
D58D  00 00 0F 28 6B EB EB E8  0360
D595  EF E0 FF 01 FD FD FD 01  05C7
D59D  FF 00 00 00 00 00 00 00  00FF
D5A5  00 00 3D 0D 05 03 07 1C  0075
D5AD  E3 0E F0 FF FF E3 FF FE  06BF
D5B5  80 00 1E F6 FC F0 80 00  0400
D5BD  00 00 0F 07 03 07 01 00  0021
D5C5  01 00 7C 7C B8 B0 C0 C0  03E1
D5CD  E0 F8 11 11 01 39 39 3D  02AA
D5D5  7F FF 00 00 00 00 00 00  017E
D5DD  E0 EC 01 03 03 1F 0F 07  0208
D5E5  07 1F 7F 70 6F 77 77 B7  0329
D5ED  BF 7E FB 3B C3 FF FF FF  0633
D5F5  FF 38 C0 80 80 80 80 80  0477
D5FD  80 80 03 03 03 00 00 00  0109
D605  00 00 BF BF BF 7F 7F 7F  03BA
D60D  80 BF FE FE FE FC FC FC  072D
D615  0C F5 40 20 A0 A0 C0 C0  0421
D61D  C0 C0 FF 6F 37 1B 0D 0E  035B
D625  06 07 78 BC BC BC BC BC  0431
D62D  7E 7E 0F 0F 07 0F 0F 1F  015E
D635  3F 3F 7D E1 C3 C7 C3 E1  050A
D63D  FD FE 80 80 80 80 E0 E0  05BB
D645  F0 F8 1F 1F 0F 0E 06 06  024F
D64D  0E 0F F0 80 00 00 00 00  018D
D655  00 00 DF A0 7F 80 80 C0  03BE
D65D  EE 5D FF 02 FC 04 02 01  034F
D665  F7 EC 0D 02 24 1C 0F 07  0248
D66D  03 01 C0 20 60 10 20 E0  0254
D675  E0 C0 70 63 47 5E 7C FC  0490
D67D  FC 7C 9E C0 D8 D0 60 60  053E
D685  60 E0 1F 3F 7E FC FF FF  0516
D68D  FF 7F FF FF 31 38 9C FE  057F
D695  FF FF 0E 0E 0C 0C 0C 0D  024B
D69D  06 04 E0 60 60 30 30 34  023E
D6A5  18 10 7E 3F 3F 20 3F 1F  01A2
D6AD  1F 1E 00 00 80 80 80 C0  027D
D6B5  C0 E0 30 6C D2 D6 D9 C7  0584
D6BD  FF FE 03 0E 3C 70 E0 80  041A
D6C5  00 00 09 00 15 00 55 00  0073
D6CD  6D 00 7F 00 90 00 9C 00  0218
D6D5  D2 00 D9 00 EC 00 FD 1B  03AF
D6DD  42 1B 54 80 81 82 83 84  033B
D6E5  85 86 80 08 08 08 08 08  01B3
D6ED  08 08 08 0A 80 80 87 88  0231
D6F5  89 8A 8B 8C 08 08 08 08  024A
D6FD  08 08 08 08 0A 8D 8E 8F  01D4
D705  90 91 92 93 94 08 08 08  02F2
D70D  08 08 08 08 08 0A 95 96  015D
D715  97 80 80 80 98 99 04 1B  0367
D71D  47 1B 54 9A 9B 1B 40 9C  02E2
D725  9D 08 08 08 08 0A 1B 47  0129
D72D  9E 1B 42 9F A0 A1 04 1B  02FA
D735  41 1B 53 A2 A3 A4 A5 08  0345
D73D  08 08 08 0A A6 A7 A8 A9  02C0
D745  04 1B 40 1B 53 AA AB 08  022A
D74D  08 0A AC AD 08 08 0A AE  0233
D755  AF 04 1B 40 1B 53 B0 B1  02DD
D75D  08 08 0A B2 B3 04 1B 40  01DE
D765  1B 53 B4 B5 B6 B7 08 08  0354
D76D  08 08 0A B8 B9 BA BB 08  0308
D775  08 08 08 0A BC BD BE BF  0318
D77D  08 08 08 08 0A C0 C1 C2  026D
D785  C3 08 08 08 08 0A C4 C5  0276
D78D  C6 B4 08 08 08 08 0A C7  026B
D795  C8 C9 CA 04 1B 40 1B 53  0328
D79D  CB CC 04 1B 41 1B 53 CD  0332
D7A5  CE 08 08 0A 1B 40 CF D0  02E2
D7AD  08 08 0A D1 D2 04 1B 40  021C
D7B5  1B 53 D3 D4 08 08 0A D5  0304
D7BD  D6 08 08 0A D7 D8 04 20  02C3
D7C5  0A A6 06 0B 03 D8 6E DA  02E4
D7CD  4F D2 D9 34 76 A6 8C F2  04C8
D7D5  26 2C 30 8D 00 92 BF 60  02C0
D7DD  2D E6 8D 00 8A 86 08 3D  02F5
D7E5  30 8B A6 84 30 01 AF 8C  0351
D7ED  DC C6 08 3D 30 8B A6 84  03CC
D7F5  A7 8C D0 30 01 AF 8C CF  043E
D7FD  6F 8C C9 35 76 39 A6 8C  03DA
D805  C1 A1 8C BF 22 5A BE 60  0447
D80D  2D AF 8C BD AE 8C B6 BF  04D4
D815  60 2D 30 8D 00 4D A6 8C  02C9
D81D  AB C6 1B BD E8 03 E6 86  04A0
D825  BD E8 03 AE 8C A1 A6 8C  04B5
D82D  99 4A 48 EC 86 30 8B 30  0388
D835  1F A6 8C 90 E6 80 C1 04  040C
D83D  27 1F BD E8 03 C1 08 27  02DE
D845  06 C1 0A 27 0B 20 ED 85  0295
D84D  02 27 E9 BD E8 03 20 E4  03BE
D855  85 01 27 E0 BD E8 03 20  0355
D85D  DB AE 8D FF 6C BF 60 2D  04CD
D865  35 76 39 4C 4D 4E 4F 00  021A
D86D  3C 00 00 00 00 00 00 00  003C
D875  00 3D 3D 1E 1E 0E 0F 03  00D6
D87D  00 EE 37 C7 F8 FF 7C 70  04CF
D885  C0 00 00 00 1C 06 3B 3B  0158
D88D  3D 30 18 18 0C 0C CC EC  026D
D895  EC 02 02 04 04 05 06 08  010B
D89D  00 B6 42 81 81 81 82 44  0341
D8A5  38 7E 7F BF 5F 4E C5 C3  0429
D8AD  41 00 00 80 40 E0 C0 A0  0341
D8B5  70 0F 0F 07 03 01 01 02  009C
D8BD  02 D1 ED E2 C4 C4 80 80  052A
D8C5  B6 C0 E0 E0 F0 F0 F8 78  0686
D8CD  7C 0F 03 00 00 00 00 00  008E
D8D5  00 00 C0 F0 3C 0F 03 00  01FE
D8DD  00 0F 07 02 01 03 03 07  0026
D8E5  0F AC 6C F6 E0 C4 D2 80  0513
D8ED  8E 0E 04 E2 11 1D 3B 70  025B
D8F5  60 00 00 00 80 C0 E0 F0  0370
D8FD  3C 04 02 02 01 01 00 00  0046
D905  00 80 60 1C 03 00 C1 23  01E3
D90D  17 05 09 11 11 F4 F2 E0  030D
D915  D3 00 00 03 04 E8 78 7E  02B8
D91D  FF 3C C2 04 08 30 40 80  02F9
D925  00 FE FF 1F 07 07 08 0F  0241
D92D  0F 00 00 00 00 00 80 C0  014F
D935  C0 00 00 00 00 00 00 01  00C1
D93D  02 00 00 00 01 03 21 C0  00E7
D945  80 60 F0 F0 E0 E0 F0 F8  0668
D94D  64 00 18 66 00 00 54 2A  0160
D955  00 03 0B 07 07 00 00 00  001C
D95D  00 80 C0 40 80 00 00 00  0200
D965  00 1E 0F 3F 79 77 3B 1F  01B6
D96D  0F 00 00 FF 18 F0 C0 80  0356
D975  00 70 C1 63 61 30 31 33  0289
D97D  3F 80 80 00 80 C0 C0 80  03BF
D985  00 52 49 38 9F 7F 1F 00  0210
D98D  00 40 20 C0 E0 F0 FC 28  0414
D995  18 FF FF FF FF FF FF FF  0711
D99D  FF FF FF FF FE FE FD FD  07F2
D9A5  FB FD FB F7 CF 3F FF FF  06F6
D9AD  F8 E0 EF E0 D8 DE DE BF  06FA
D9B5  7F 80 CF E0 F0 FC FE FE  0696
D9BD  FD 00 0F 00 00 00 F0 00  01FC
D9C5  00 00 0F 00 00 00 F0 00  00FF
D9CD  00 7F 3F 1F 0F 07 F3 01  01E7
D9D5  00 FE FC F8 F0 E0 CF 80  0611
D9DD  00 00 F0 00 00 00 0F 00  00FF
D9E5  00 FF FF FF 7F 7F BF BF  0579
D9ED  DF 07 F7 07 1B 7B 7B FD  03F2
D9F5  FE BF DF EF F3 FC FF FF  0778
D9FD  1F 01 F3 07 0F 3F 7F 7F  0266
DA05  BF 7E 7E 3C 3C 18 18 18  027B
DA0D  00 00 00 7E 42 42 42 42  0186
DA15  42 3F 06 07 03 03 00 00  0094
DA1D  00 40 60 30 30 18 18 0C  013C
DA25  0C 00 0F 00 00 03 F1 00  010F
DA2D  00 00 00 0F FF F8 40 80  02C6
DA35  00 03 3F F8 80 00 F0 00  02AA
DA3D  00 00 00 00 03 0F F3 00  0105
DA45  00 00 3C E0 8F 00 C0 78  02E3
DA4D  0E 0B 00 19 00 82 00 89  013D
DA55  00 9C 00 A3 00 B4 00 D0  02C3
DA5D  00 EE 00 FF 01 08 01 13  020A
DA65  01 22 1B 40 1B 57 80 80  01F0
DA6D  80 81 82 80 08 08 08 08  0223
DA75  08 08 0A 80 80 80 83 84  02A1
DA7D  80 08 08 08 08 08 08 0A  00BA
DA85  80 85 86 87 88 80 08 08  032A
DA8D  08 08 08 08 0A 80 89 8A  01BD
DA95  8B 1B 43 8C 8D 08 08 08  021A
DA9D  08 08 08 0A 1B 40 80 8E  018B
DAA5  8F 90 1B 43 91 80 08 08  029E
DAAD  08 08 08 08 0A 1B 40 92  0117
DAB5  93 94 95 96 80 08 08 08  02EA
DABD  08 08 08 0A 1B 41 97 98  01AD
DAC5  1B 40 99 1B 41 9A 9B 1B  02A0
DACD  40 80 04 1B 47 1B 50 9C  022D
DAD5  9C 04 1B 41 1B 53 9D 9E  02A5
DADD  08 08 0A 1B 40 9F A0 08  01BC
DAE5  08 0A A1 A2 04 1B 45 1B  01D4
DAED  53 A3 A4 04 1B 40 1B 54  0268
DAF5  A5 A6 08 08 0A A7 A8 08  02BC
DAFD  08 0A A9 AA 04 1B 42 1B  01E1
DB05  54 AB AB 1B 43 AC 08 08  02C4
DB0D  08 0A 1B 42 AA 1B 43 AC  0223
DB15  A5 08 08 08 0A AC A5 A5  02BD
DB1D  04 1B 43 1B 54 AD 1B 42  01DB
DB25  AE AE 08 08 08 0A 1B 43  01DC
DB2D  A5 AD 1B 42 AE 08 08 08  0275
DB35  0A 1B 43 A5 A5 AD 04 1B  027E
DB3D  40 1B 54 AF A5 08 08 0A  021D
DB45  B0 B1 08 08 0A AE B2 04  02DF
DB4D  1B 42 1B 50 B3 08 0A B4  0241
DB55  04 1B 43 1B 50 B5 08 0A  0194
DB5D  1B 46 B6 04 1B 42 1B 54  01E7
DB65  B7 B8 B9 08 08 08 0A AA  02F4
DB6D  BA BB 04 04 04 04 04 04  018D
DB75  04 04 04 04 04 04 00 20  0038
DB7D  0A A6 07 0E 03 DC 26 DE  02A8
DB85  97 D2 D9 34 76 A6 8C F2  0510
DB8D  26 2C 30 8D 00 92 BF 60  02C0
DB95  2D E6 8D 00 8A 86 08 3D  02F5
DB9D  30 8B A6 84 30 01 AF 8C  0351
DBA5  DC C6 08 3D 30 8B A6 84  03CC
DBAD  A7 8C D0 30 01 AF 8C CF  043E
DBB5  6F 8C C9 35 76 39 A6 8C  03DA
DBBD  C1 A1 8C BF 22 5A BE 60  0447
DBC5  2D AF 8C BD AE 8C B6 BF  04D4
DBCD  60 2D 30 8D 00 4D A6 8C  02C9
DBD5  AB C6 1B BD E8 03 E6 86  04A0
DBDD  BD E8 03 AE 8C A1 A6 8C  04B5
DBE5  99 4A 48 EC 86 30 8B 30  0388
DBED  1F A6 8C 90 E6 80 C1 04  040C
```


Suite page 28

LE TRUC

AMSTRAD

Où vous devrez acquérir une véritable science de plombier (enfin "le truc" quoi...) pour établir une arrivée d'eau plutôt singulière...

Patrice ARENAS





ERRATUM AMSTRAD
Le truc du n° 151

Voici l'impression correcte de la ligne suivante :

```
2750 sc=VAL(sc$(JJ)):sc=sc+200:sc$
(JJ)=STR$(sc):IF sc>bonus(JJ)*100
AND ess(JJ)>1 THEN bonus(JJ)=bonus
(JJ)+10:ess(JJ)=ess(JJ)-1 ELSE IF
sc>bonus(JJ)*100 AND ess(JJ)=1 THE
N bonus(JJ)=bonus(JJ)+10
```

SUITE DU N° 151

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

```
3220 RESTORE 3230:l(1,1)=1:l(2,1)=
0:l(3,1)=2:l(1,2)=3:l(2,2)=4:l(3,2
)=5:l(1,3)=6:l(2,3)=7:l(3,3)=8:l(1
,4)=9:l(2,4)=10:l(3,4)=11:RETURN
3230 DATA 1,7,6,2,13,6,3,7,9,4,10,
9,5,13,9,6,7,12,7,10,12,8,13,12,9,
7,15,10,10,15,11,13,15
3240 ' * 2 *
3250 RESTORE 3260:l(1,1)=2:l(2,1)=
0:l(3,1)=1:l(1,2)=4:l(2,2)=3:l(3,2
)=7:l(1,3)=8:l(2,3)=6:l(3,3)=5:l(1
,4)=11:l(2,4)=9:l(3,4)=10:RETURN

3260 DATA 2,7,6,1,13,6,4,7,9,3,10,
9,7,13,9,8,7,12,6,10,12,5,13,12,11
,7,15,9,10,15,10,13,15
3270 ' * 3 *
3280 RESTORE 3290:l(1,1)=2:l(2,1)=
0:l(3,1)=1:l(1,2)=1:l(2,2)=2:l(3,2
)=2:l(1,3)=2:l(2,3)=1:l(3,3)=1:l(1
,4)=1:l(2,4)=1:l(3,4)=2:RETURN
3290 DATA 2,7,6,1,13,6,1,7,9,2,10,
9,2,13,9,2,7,12,1,10,12,1,13,12,1,
7,15,1,10,15,2,13,15
3300 ' * 4 *
3310 RESTORE 3320:l(1,1)=1:l(2,1)=
0:l(3,1)=2:l(1,2)=1:l(2,2)=2:l(3,2
)=2:l(1,3)=2:l(2,3)=2:l(3,3)=2:l(1
,4)=2:l(2,4)=2:l(3,4)=2:RETURN
3320 DATA 1,7,6,2,13,6,1,7,9,2,10,
9,2,13,9,2,7,12,2,10,12,2,13,12,2,
7,15,2,10,15,2,13,15
3330 ' * 5 *
3340 RESTORE 3350:l(1,1)=2:l(2,1)=
0:l(3,1)=3:l(1,2)=2:l(2,2)=1:l(3,2
)=3:l(1,3)=3:l(2,3)=3:l(3,3)=1:l(1
,4)=1:l(2,4)=3:l(3,4)=3:RETURN
3350 DATA 2,7,6,3,13,6,2,7,9,1,10,
9,3,13,9,3,7,12,3,10,12,1,13,12,1,
7,15,3,10,15,3,13,15
3360 ' * 6 *
3370 GOSUB 3220:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3370
3380 l(az,bz)=12:RETURN
3390 ' * 7 *
3400 GOSUB 3250:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3400
3410 l(az,bz)=12:RETURN
3420 ' * 8 *
3430 GOSUB 3280:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3430
3440 l(az,bz)=12:RETURN
3450 ' * 9 *
3460 GOSUB 3310:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3460
3470 l(az,bz)=12:RETURN
3480 ' * 10 *
3490 GOSUB 3340:az=INT(RND*3)+1:bz
=INT(RND*4)+1:IF (az=2 AND bz=1) O
R (az=1 AND bz=4) THEN 3490
3500 l(az,bz)=12:RETURN
3510 ' * 11 *
3520 GOSUB 3220:az1=INT(RND*3)+1:b
z1=INT(RND*4)+1:IF (az1=2 AND bz1=
1) OR (az1=1 AND bz1=4) THEN 3520
3530 l(az1,bz1)=13:RETURN
3540 ' * 12 *
3550 GOSUB 3250:az1=INT(RND*3)+1:b
z1=INT(RND*4)+1:IF (az1=2 AND bz1=
1) OR (az1=1 AND bz1=4) THEN 3550
3560 l(az1,bz1)=13:RETURN
3570 ' * 13 *
3580 GOSUB 3280:az1=INT(RND*3)+1:b
z1=INT(RND*4)+1:IF (az1=2 AND bz1=
1) OR (az1=1 AND bz1=4) THEN 3580
3590 l(az1,bz1)=13:RETURN
3600 ' * 14 *
3610 GOSUB 3310:az1=INT(RND*3)+1:b
z1=INT(RND*4)+1:IF (az1=2 AND bz1=
1) OR (az1=1 AND bz1=4) THEN 3610
3620 l(az1,bz1)=13:RETURN
3630 ' * 15 *
3640 GOSUB 3340:az1=INT(RND*3)+1:b
z1=INT(RND*4)+1:IF (az1=2 AND bz1=
1) OR (az1=1 AND bz1=4) THEN 3640
3650 l(az1,bz1)=13:RETURN
3660 '
3670 ' regles du jeu
3680 '
3690 MODE 1
3700 GOSUB 3710:GOTO 3750
3710 LOCATE 15,3:PRINT "REGLE du J
EU"
3720 LOCATE 15,4:PRINT STRING$(12,
CHR$(45))
3730 PRINT:PRINT
3740 RETURN
3750 RESTORE 3800
3760 READ ph$
3770 IF ph$="!" THEN LOCATE 11,24:
PRINT "APPUYEZ sur [ESPACE]":WHILE
 INKEY(47)<>0:WEND:GOTO 180
3780 IF ph$<>"@" THEN PRINT ph$ EL
SE GOSUB 3890
3790 GOTO 3760
3800 DATA "Vous avez ete engage co
mme plombier dans","une entreprise
 tres speciale. Vous devez ","cons
truire des canalisations pour perm
et","tre a l'eau de circuler vers
le point A."
3810 DATA "Pour cela vous pouvez u
tiliser des bouts","de tuyau que v
ous devez juxtaposer d'une","facon
 logique et rapide car l'eau avanc
e","sans cesse.","@"
3820 DATA "D'abord vous n'aurez au
cun obstacle dans","votre parcours
 mais durant votre progres","sion
des objets viendront vous gener ca
r","ils vous couperont le chemin.
Quand vous"
3830 DATA "desirerez deplacer un b
out de tuyau vous","pourrez utilis
er comme vous le souhaitez","les 4
 fleches du curseur ou votre 'bato
n","de joie' prefere.","@"
3840 DATA "Attention votre circuit
 d'eau ne doit en","aucun cas en c
roiser un autre sous peine","de fa
ire exploser vos canalisations. Pa
r","contre avec beaucoup de chance
 votre eau","arrivera a destinatio
n et vous verrez le"
3850 DATA "capital qui augmentera
de 200 unites. Si","de l'eau reste
 alors dans un tuyau votre","capit
al baissera de 30 unites.","@"
3860 DATA "Bon je crois que le mie
ux est que vous y","jouiez.Vous co
mprendrez bien la regle du","jeu.J
e vous souhaite une bonne chance e
t","j'espere qu' apres de longs jo
urs passes","devant ce jeu vous ar
riverez au bout des","15 tableaux.
","@"
3870 DATA "COMPLEMENT D'INFORMATIO
N:attention car a","partir du 11em
e tableau vos deplacements","seron
t comptes.Si vous depassez ce nomb
re","vous aurez une chance en moin
s. De plus,","si vous jouez a plus
ieurs,seul le premier"
3880 DATA "qui arrive au 15eme tab
leau a gagne.","!"
3890 LOCATE 11,24:PRINT "APPUYEZ s
ur [ESPACE]":WHILE INKEY(47)<>0:WE
ND:CLS:GOSUB 3710:RETURN
3900 '
3910 ' routine musique
3920 '
3930 FOR a=1 TO 60
3940 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0
 THEN 290 ELSE IF INKEY(65)=0 OR I
NKEY(14)=0 THEN 3690
3950 READ ca,n,du
3960 IF ca AND 1 THEN vo=13 ELSE v
o=12
3970 SOUND ca,no(n),du,vo
3980 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0
 THEN 290 ELSE IF INKEY(65)=0 OR I
NKEY(14)=0 THEN 3690
3990 NEXT
4000 FOR t=1 TO 2200:NEXT:RESTORE
4010:GOTO 3930
4010 DATA 131,30,50,132,30,150,1,3
2,50,2,29,50,1,34,50,2,28,50,1,35,
60,2
4020 DATA 27,60,4,23,30,4,30,30,1,
30,90,2,23,90,4,27,30,4,30,30,4,23
,30,1
4030 DATA 35,30,2,32,30,4,30,30,1,
34,30,2,31,30,4,27,30,1,35,30,2,30
,30,4
4040 DATA 30,30,1,37,60,2,29,60,4,
25,30,4,32,30,1,32,90,2,25,90,4,29
,30,4
4050 DATA 32,30,4,25,30,1,32,30,4,
32,30,1,34,30,4,29,30,1,35,30,4,32
,30,1
4060 DATA 39,45,4,25,30,1,37,12,1,
0,3,4,32,30,1,37,30,4,28,30,1,35,2
7,1,0
4070 DATA 3,4,32,30,1,35,30,4,18,3
0,1,34,30,4,25,30,1,32,30,4,22,30,
1,34
4080 DATA 30,4,25,30,1,35,120,4,23
,120,0,0,0
4090 '
4100 ' victoire
4110 '
4120 MODE 2
4130 LOCATE 34,8:PRINT "C'EST FINI
 !!!"
4140 LOCATE 19,10:PRINT "VOUS AVEZ
 REUSSI TOUS LES NIVEAUX LE PREMIE
R"
4150 LOCATE 23,12:PRINT "VOUS AVEZ
 OBTENU UN SCORE DE "sc$(JJ)" PTS"
4160 LOCATE 25,14:PRINT "LE MAXIMU
M DES POINTS ETANT 2550"
4170 LOCATE 20,16:PRINT "VOTRE POU
RCENTAGE DE REUSSITE EST DE";INT(V
AL(sc$(JJ))/2550*100);"%"
4180 LOCATE 33,18:PRINT "FELICITAT
IONS ..."
4190 RESTORE 4220
4200 ENV 5,1,15,5,1,-2,10,13,-1,20
4210 FOR i=1 TO 37:READ n1,n2:SOUN
D 1,n2,n1,10,5:SOUND 2,n2/2,n1,4:N
EXT
4220 DATA 50,119,50,89,25,89,25,80
,50,71,50,89,75,60,25,67,50,71
4230 DATA 25,71,50,67,25,60,25,67,
25,71,25,67,50,60,25,80,25,89
4240 DATA 25,80,25,71,50,80,50,60,
50,89,25,89,25,80,50,71,50,89
4250 DATA 75,60,25,67,50,71,25,71,
50,67,25,119,25,71,75,80,25,89
4260 DATA 100,89,159,40,190,190,40
,239,239,40
4270 DATA 159,40,190,190,40,239,23
9,40
4280 FOR tps=1 TO 1500:NEXT
4290 LOCATE 33,24
4300 GOTO 3160
4310 '
4320 ' fin du jeu
4330 '
4340 MODE 1
4350 LOCATE 15,13:PRINT "AU REVOIR
 !!"
4360 RESTORE 4380
4370 READ a,b:IF a<>-1 THEN SOUND
1,a,b,15:GOTO 4370
4380 DATA 638,60,478,85,0,5,478,25
,0,5,478,60
4390 DATA 379,60,426,90,478,30,426
,60,379,60
4400 DATA 478,85,0,5,478,30,379,60
,319,60,284,175
4410 DATA 0,5,284,60,319,90,379,25
,0,5,379,60
4420 DATA 478,60,426,90,478,30,426
,60,379,60
4430 DATA 478,90,568,25,0,5,568,60
,638,60,478,128,-1,-1
4440 FOR i=1 TO 2000:NEXT
4450 LOCATE 11,24:PEN 1:PRINT "App
uyer sur [ESPACE]":WHILE INKEY(47)
<>0:WEND
4460 FOR i=120 TO 1 STEP -1:SOUND
1,3932/i,1,15:NEXT
4470 CLS
4480 '
4490 ' c'est fini !!!
4500 '
```

APPLE

Suite de la page 3

```
6E10- 65 65 65 65 65 72 72 72
6E18- 72 08 08 08 72 72 72 08
6E20- 08 08 72 72 72 72 72 72
6E28- 70 5F 5F 5F 08 08 08 70
6E30- 70 70 08 08 08 70 70 70
6E38- 70 70 70 20 20 20 20 08
6E40- 08 08 20 20 20 08 08 08
6E48- 20 20 20 20 20 20 6E 5F
6E50- 5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E
6E58- 08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E
6E60- 6E 65 65 65 65 08 08 08
6E68- 65 65 65 08 08 08 65 65
6E70- 65 65 65 65 20 5F 5F 5F
6E78- 08 08 08 20 20 20 08 08
6E80- 08 20 20 20 20 20 20 29
6E88- 29 29 29 08 08 08 29 29
6E90- 29 08 08 08 29 29 29 29
6E98- 29 29 73 5F 5F 5F 08 08
6EA0- 08 73 73 73 08 08 08 73
6EA8- 73 73 73 73 73 7B 7B 7B
6EB0- 7B 08 08 08 7B 7B 7B 08
6EB8- 08 08 7B 7B 7B 7B 7B 7B
6EC0- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
6EC8- 74 74 08 08 08 74 74 74
6ED0- 74 74 74 69 69 69 69 08
6ED8- 08 08 69 69 69 08 08 08
6EE0- 69 69 69 69 69 69 63 5F
6EE8- 5F 5F 08 08 08 63 63 63
6EF0- 08 08 08 63 63 63 63 63
6EF8- 63 2D 2D 2D 2D 08 08 08
6F00- 2D 2D 2D 08 08 08 2D 2D
6F08- 2D 2D 2D 2D 73 5F 5F 5F
6F10- 08 08 08 73 73 73 08 08
6F18- 08 73 73 73 73 73 73 75
6F20- 75 75 75 08 08 08 75 75
6F28- 75 08 08 08 75 75 75 75
6F30- 75 75 73 5F 5F 5F 08 08
6F38- 08 73 73 73 08 08 08 73
6F40- 73 73 73 73 73 20 20 20
6F48- 20 08 08 08 20 20 20 08
6F50- 08 08 20 20 20 20 20 20
6F58- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
6F60- 73 73 08 08 08 73 73 73
6F68- 73 73 73 65 65 65 65 08
6F70- 08 08 65 65 65 08 08 08
6F78- 65 65 65 65 65 65 72 5F
6F80- 5F 5F 08 08 08 72 72 72
6F88- 08 08 08 72 72 72 72 72
6F90- 72 74 74 74 74 08 08 08
6F98- 74 74 74 08 08 08 74 74
6FA0- 74 74 74 74 73 5F 5F 5F
6FA8- 08 08 08 73 73 73 08 08
6FB0- 08 73 73 73 73 73 73 6E
6FB8- 6E 6E 6E 08 08 08 6E 6E
6FC0- 6E 08 08 08 6E 6E 6E 6E
6FC8- 6E 6E 6F 5F 5F 5F 08 08
6FD0- 08 6F 6F 6F 08 08 08 6F
6FD8- 6F 6F 6F 6F 6F 6D 6D 6D
6FE0- 6D 08 08 08 6D 6D 6D 08
6FE8- 08 08 6D 6D 6D 6D 6D 6D
6FF0- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
6FF8- 20 20 08 08 08 20 20 20
7000- 20 20 20 73 73 73 73 08
7008- 08 08 73 73 73 08 08 08
7010- 73 73 73 73 73 73 65 5F
7018- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
7020- 08 08 08 65 65 65 65 65
7028- 65 64 64 64 64 08 08 08
7030- 64 64 64 08 08 08 64 64
7038- 64 64 64 64 20 5F 5F 5F
7040- 08 08 08 20 20 20 08 08
7048- 08 20 20 20 20 20 20 72
7050- 72 72 72 08 08 08 72 72
7058- 72 08 08 08 72 72 72 72
7060- 72 72 65 5F 5F 5F 08 08
7068- 08 65 65 65 08 08 08 65
7070- 65 65 65 65 65 67 67 67
7078- 67 08 08 08 67 67 67 08
7080- 08 08 67 67 67 67 67 67
7088- 7B 5F 5F 5F 08 08 08 7B
7090- 7B 7B 08 08 08 7B 7B 7B
7098- 7B 7B 7B 74 74 74 74 08
70A0- 08 08 74 74 74 08 08 08
70A8- 74 74 74 74 74 74 6F 5F
70B0- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
70B8- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
70C0- 6F 72 72 72 72 08 08 08
70C8- 72 72 72 08 08 08 72 72
70D0- 72 72 72 72 70 5F 5F 5F
70D8- 08 08 08 70 70 70 08 08
70E0- 08 70 70 70 70 70 70 73
70E8- 73 73 73 08 08 08 73 73
70F0- 73 08 08 08 73 73 73 73
70F8- 73 73 75 5F 5F 5F 08 08
7100- 08 75 75 75 08 08 08 75
7108- 75 75 75 75 75 6F 6F 6F
7110- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 08
7118- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F
7120- 76 5F 5F 5F 08 08 08 76
7128- 76 76 08 08 08 76 76 76
7130- 76 76 76 20 20 20 20 08
7138- 08 08 20 20 20 08 08 08
7140- 20 20 20 20 20 20 40 5F
7148- 5F 5F 08 08 08 40 40 40
7150- 08 08 08 40 40 40 40 40
7158- 40 20 20 20 20 08 08 08
7160- 20 20 20 08 08 08 20 20
7168- 20 20 20 20 72 5F 5F 5F
7170- 08 08 08 72 72 72 08 08
7178- 08 72 72 72 72 72 72 69
7180- 69 69 69 08 08 08 69 69
7188- 69 08 08 08 69 69 69 69
7190- 69 69 76 5F 5F 5F 08 08
7198- 08 76 76 76 08 08 08 76
71A0- 76 76 76 76 76 72 72 72
71A8- 72 08 08 08 72 72 72 08
71B0- 08 08 72 72 72 72 72 72
71B8- 65 5F 5F 5F 08 08 08 65
71C0- 65 65 08 08 08 65 65 65
71C8- 65 65 65 73 73 73 73 08
71D0- 08 08 73 73 73 08 08 08
71D8- 73 73 73 73 73 73 20 5F
71E0- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
71E8- 08 08 08 20 20 20 20 20
71F0- 20 74 74 74 74 08 08 08
71F8- 74 74 74 08 08 08 74 74
7200- 74 74 74 74 75 5F 5F 5F
7208- 08 08 08 75 75 75 08 08
7210- 08 75 75 75 75 75 75 65
7218- 65 65 65 08 08 08 65 65
7220- 65 08 08 08 65 65 65 65
7228- 65 65 70 5F 5F 5F 08 08
7230- 08 70 70 70 08 08 08 70
7238- 70 70 70 70 70 20 20 20
7240- 20 08 08 08 20 20 20 08
7248- 08 08 20 20 20 20 20 20
7250- 61 5F 5F 5F 08 08 08 61
7258- 61 61 08 08 08 61 61 61
7260- 61 61 61 6C 6C 6C 6C 08
7268- 08 08 6C 6C 6C 08 08 08
7270- 6C 6C 6C 6C 6C 6C 65 5F
7278- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
7280- 08 08 08 65 65 65 65 65
7288- 65 63 63 63 63 08 08 08
7290- 63 63 63 08 08 08 63 63
7298- 63 63 63 63 28 5F 5F 5F
72A0- 08 08 08 28 28 28 08 08
72A8- 08 28 28 28 28 28 28 20
72B0- 20 20 20 08 08 08 20 20
72B8- 20 08 08 08 20 20 20 20
72C0- 20 20 73 5F 5F 5F 08 08
72C8- 08 73 73 73 08 08 08 73
72D0- 73 73 73 73 73 69 69 69
72D8- 69 08 08 08 69 69 69 08
72E0- 08 08 69 69 69 69 69 69
72E8- 72 5F 5F 5F 08 08 08 72
72F0- 72 72 08 08 08 72 72 72
```

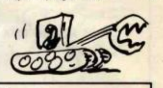
Suite page 7



EXL FROG

EXELVISION EXL 100





Risquant l'écrabouillage et la noyade, une brave petite grenouille se désespérait de rejoindre saine et sauve ses pénates Exelvisionnesques...

Christophe BOUILLE

SUITE DU N° 151

```
291 LOCATE (X-2,Y):PRINT CHR$(5);CHR$(6)
292 X=X-2
293 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
294 GOTO 232
295 !
296 IF X=9 THEN SS=1
297 IF X=11 THEN SS=2
298 IF X=13 THEN SS=-2
299 IF X=15 THEN SS=0:CALL COLOR("1GR")
300 IF X=17 THEN GOTO 232
301 LOCATE (X+2,Y):PRINT CHR$(5);CHR$(6)
302 X=X+2
303 SCORE=SCORE+100:GOSUB 279
304 GOTO 232
305 !
306 IF X=8 THEN GOTO 357
307 GOSUB 359
308 CALL COLOR("0BG"):VIE=VIE-1
309 IF VIE=0 THEN GOTO 368
310 TIM=10:TI=10
311 N=0:R=0:S=0:P=42:Q=42:T=41:U=41:O=0
312 PAUSE 2:CALL COLOR("0BG"):LOCATE (20,2):PRINT VIE;"VIES":GOTO 103
313 FOR Z=250 TO 140 STEP -1:CALL POKE(258,Z,132):NEXT Z
314 IF AR1=1 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
315 IF Y>1 AND Y<7 THEN IF AR1=0 THEN GOTO 320
316 IF Y>11 AND Y<17 THEN IF AR2=0 THEN GOTO 327
317 IF Y>21 AND Y<27 THEN IF AR3=0 THEN GOTO 334
318 IF Y>33 AND Y<39 THEN IF AR4=0 THEN GOTO 341
319 GOTO 348
320 AR1=1:IF AR1=1 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
321 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
322 CALL COLOR("1BC")
323 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
324 LOCATE (6,4):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
325 LOCATE (7,4):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
326 PAUSE 1:GOTO 12
327 AR2=1:IF AR2=1 THEN IF AR1=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
328 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
329 CALL COLOR("1BC")
330 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
331 LOCATE (6,14):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
332 LOCATE (7,14):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
333 PAUSE 1:GOTO 12
334 AR3=1:IF AR1=3 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR4=1 THEN GOTO 422
335 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
336 CALL COLOR("1BC")
337 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
338 LOCATE (6,24):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
339 LOCATE (7,24):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
340 PAUSE 1:GOTO 12
341 AR4=1:IF AR4=1 THEN IF AR2=1 THEN IF AR3=1 THEN IF AR1=1 THEN GOTO 422
342 SCORE=SCORE+1000:GOSUB 279
343 CALL COLOR("1BC")
344 LOCATE (9,1):PRINT SEG$(B$(9),F,40):CALL COLOR("1MG")
345 LOCATE (6,36):PRINT CHR$(1);CHR$(2)
346 LOCATE (7,36):PRINT CHR$(3);CHR$(4)
347 PAUSE 1:GOTO 12
348 !
349 VIE=VIE-1
350 IF VIE=0 THEN GOTO 368
351 TIM=10:TI=10
352 CALL COLOR("1RR"):LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(32);CHR$(32):PAUSE .1
353 LOCATE (X,Y):CALL COLOR("1CC"):PRINT CHR$(32);CHR$(32)
354 X=18:Y=20
355 PAUSE 1
356 PRES=0:GOTO 11
357 !
358 PRINT "GAGNE":END
359 !
360 CALL COLOR("1GR")
361 CALL CHAR(122,"3C0F06060F1F17133000")
362 CALL CHAR(123,"3CF06060F0F8E8C80C00")
363 CALL CHAR(120,"0000000103C64F4F4663")
364 CALL CHAR(121,"00000080C063F2F262C6")
365 LOCATE (X,Y):PRINT CHR$(122);CHR$(123)
366 LOCATE (X-1,Y):PRINT CHR$(120);CHR$(121)
367 PAUSE .8:RETURN
368 AR1=0:AR2=0:AR3=0:AR4=0:SC1=SCORE:SCORE=0
369 FOR Z=1 TO 20:CALL POKE(258,Z*10,132):PAUSE .1:CALL POKE(259,0):NEXT Z
370 IF SC1>R1 THEN GOTO 374
371 IF SC1>R2 THEN GOTO 378
372 IF SC1>R3 THEN GOTO 381
373 GOTO 411
374 GOSUB 384
375 R3=R2:R3$=R2$:R2=R1:R2$=R1$
376 R1=SC1:INIT$=R1$
377 GOTO 411
378 GOSUB 384
379 R3=R2:R3$=R2$:R2=SC1:R2$=INIT$
380 GOTO 411
381 GOSUB 384
382 R3=SC1:R3$=INIT$
383 GOTO 411
384 CLS "YbY":CALL COLOR("0bY")
385 LOCATE (8,17):PRINT RPT$(" ",8)
386 LOCATE (9,17):PRINT RPT$(" ",8)
387 LOCATE (10,17):PRINT RPT$(" ",8)
388 LOCATE (11,9):PRINT RPT$(" ",16)
389 LOCATE (12,9):PRINT RPT$(" ",24)
390 LOCATE (13,9):PRINT RPT$(" ",24)
391 LOCATE (14,9):PRINT RPT$(" ",24)
392 LOCATE (15,1):PRINT RPT$(" ",40)
393 CALL COLOR("0Yb")
394 LOCATE (19,19):PRINT RPT$(" ",5)
395 LOCATE (21,19):PRINT RPT$(" ",5)
396 LOCATE (20,19):PRINT " AAA "
397 O=1:N=0
398 CALL KEY1(A,B):IF A=128 THEN GOTO 402
399 IF A=129 THEN GOTO 405
400 IF A=42 THEN GOTO 409
401 CALL POKE(258,95,132):CALL POKE(259,0):GOTO 398
402 CALL POKE(258,100,132):N=N+1:IF N=27 THEN N=0:GOTO 402
403 N$(O)=CHR$(N+64):CALL COLOR("0RY"):LOCATE (20,19+O):PRINT N$(O):PAUSE .1
404 GOTO 398
405 CALL POKE(258,85,132):N=0:CALL COLOR("0BY"):LOCATE (20,19+O):PRINT N$(O)
```

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

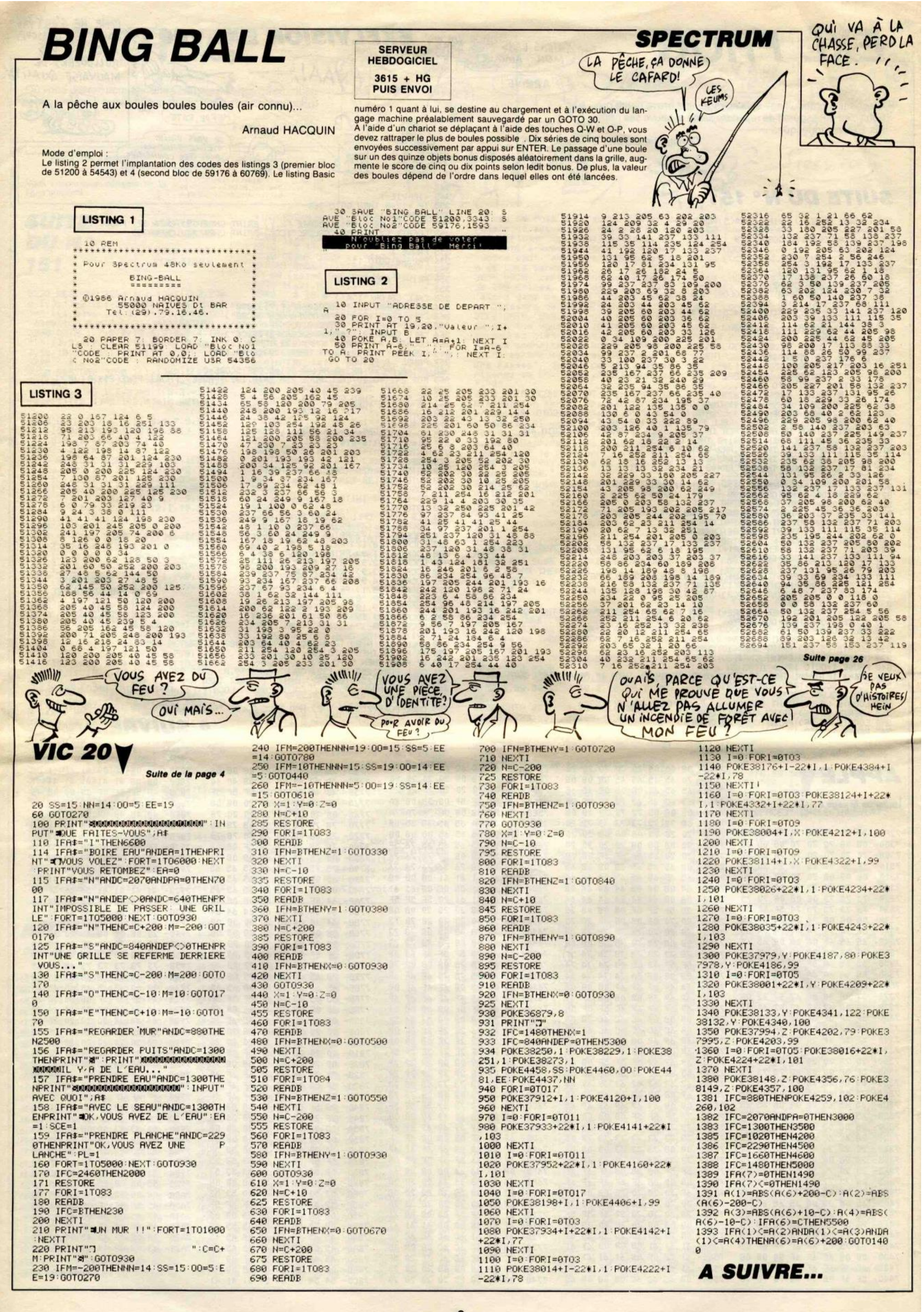
A SUIVRE...

APPLE

Suite de la page 6

```
72F8- 72 72 72 70 70 70 70 08
7300- 08 08 70 70 70 08 08 08
7308- 70 70 70 70 70 70 20 5F
7310- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
7318- 08 08 08 20 20 20 20 20
7320- 20 73 73 73 73 08 08 08
7328- 73 73 73 08 08 08 73 73
7330- 73 73 73 73 74 5F 5F 5F
7338- 08 08 08 74 74 74 08 08
7340- 08 74 74 74 74 74 74 65
7348- 65 65 65 08 08 08 65 65
7350- 65 08 08 08 65 65 65 65
7358- 65 65 6A 5F 5F 5F 08 08
7360- 08 6A 6A 6A 08 08 08 6A
7368- 6A 6A 6A 6A 6A 62 62 62
7370- 62 08 08 08 62 62 62 08
7378- 08 08 62 62 62 62 62 62
7380- 6F 5F 5F 5F 08 08 08 6F
7388- 6F 6F 08 08 08 6F 6F 6F
7390- 6F 6F 6F 20 20 20 20 08
7398- 08 08 20 20 20 08 08 08
73A0- 20 20 20 20 20 20 73 5F
73A8- 5F 5F 08 08 08 73 73 73
73B0- 08 08 08 73 73 73 73 73
73B8- 73 65 65 65 65 08 08 08
73C0- 65 65 65 08 08 08 65 65
73C8- 65 65 65 65 6C 5F 5F 5F
73D0- 08 08 08 6C 6C 6C 08 08
73D8- 08 6C 6C 6C 6C 6C 6C 20
73E0- 20 20 20 08 08 08 20 20
73E8- 20 08 08 08 20 20 20 20
73F0- 20 20 72 5F 5F 5F 08 08
73F8- 08 72 72 72 08 08 08 72
7400- 72 72 72 72 72 65 65 65
7408- 65 08 08 08 65 65 65 08
7410- 08 08 65 65 65 65 65 65
7418- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
7420- 73 73 08 08 08 73 73 73
7428- 73 73 73 6F 6F 6F 6F 08
7430- 08 08 6F 6F 6F 08 08 08
7438- 6F 6F 6F 6F 6F 6F 70 5F
7440- 5F 5F 08 08 08 70 70 70
7448- 08 08 08 70 70 70 70 70
7450- 70 65 65 65 65 08 08 08
7458- 65 65 65 08 08 08 65 65
7460- 65 65 65 65 72 5F 5F 5F
7468- 08 08 08 72 72 72 08 08
7470- 08 72 72 72 72 72 72 20
7478- 20 20 20 08 08 08 20 20
7480- 20 08 08 08 20 20 20 20
7488- 20 20 65 5F 5F 5F 08 08
7490- 08 65 65 65 08 08 08 65
7498- 65 65 65 65 65 64 64 64
74A0- 64 08 08 08 64 64 64 08
74A8- 08 08 64 64 64 64 64 64
74B0- 20 5F 5F 5F 08 08 08 20
74B8- 20 20 08 08 08 20 20 20
74C0- 20 20 20 7B 7B 7B 7B 08
74C8- 08 08 7B 7B 7B 08 08 08
74D0- 7B 7B 7B 7B 7B 7B 74 5F
74D8- 5F 5F 08 08 08 74 74 74
74E0- 08 08 08 74 74 74 74 74
74E8- 74 69 69 69 69 08 08 08
74F0- 69 69 69 08 08 08 69 69
74F8- 69 69 69 69 6C 5F 5F 5F
7500- 08 08 08 6C 6C 6C 08 08
7508- 08 6C 6C 6C 6C 6C 6C 69
7510- 69 69 69 08 08 08 69 69
7518- 69 08 08 08 69 69 69 69
7520- 69 69 62 5F 5F 5F 08 08
7528- 08 62 62 62 08 08 08 62
7530- 62 62 62 62 62 69 69 69
7538- 69 08 08 08 69 69 69 08
7540- 08 08 69 69 69 69 69 69
7548- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
7550- 73 73 08 08 08 73 73 73
7558- 73 73 73 73 73 73 73 08
7560- 08 08 73 73 73 08 08 08
7568- 73 73 73 73 73 73 6F 5F
7570- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
7578- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
7580- 6F 70 70 70 70 08 08 08
7588- 70 70 70 08 08 08 70 70
7590- 70 70 70 70 20 5F 5F 5F
7598- 08 08 08 20 20 20 08 08
75A0- 08 20 20 20 20 20 20 61
75A8- 61 61 61 08 08 08 61 61
75B0- 61 08 08 08 61 61 61 61
75B8- 61 61 6C 5F 5F 5F 08 08
75C0- 08 6C 6C 6C 08 08 08 6C
75C8- 6C 6C 6C 6C 6C 20 20 20
75D0- 20 08 08 08 20 20 20 08
75D8- 08 08 20 20 20 20 20 20
75E0- 7A 5F 5F 5F 08 08 08 7A
75E8- 7A 7A 08 08 08 7A 7A 7A
75F0- 7A 7A 7A 65 65 65 65 08
75F8- 08 08 65 65 65 08 08 08
7600- 65 65 65 65 65 65 76 5F
7608- 5F 5F 08 08 08 76 76 76
7610- 08 08 08 76 76 76 76 76
7618- 76 61 61 61 61 08 08 08
7620- 61 61 61 08 08 08 61 61
7628- 61 61 61 61 20 5F 5F 5F
7630- 08 08 08 20 20 20 08 08
7638- 08 20 20 20 20 20 20 73
7640- 73 73 73 08 08 08 73 73
7648- 73 08 08 08 73 73 73 73
7650- 73 73 75 5F 5F 5F 08 08
7658- 08 75 75 75 08 08 08 75
7660- 75 75 75 75 75 6F 6F 6F
7668- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 08
7670- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F
7678- 56 5F 5F 5F 08 08 08 56
7680- 56 56 08 08 08 56 56 56
7688- 56 56 56 2E 2E 2E 2E 08
7690- 08 08 2E 2E 2E 08 08 08
7698- 2E 2E 2E 2E 2E 2E 29 5F
76A0- 5F 5F 08 08 08 29 29 29
76A8- 08 08 08 29 29 29 29 29
76B0- 29 73 73 73 73 08 08 08
76B8- 73 73 73 08 08 08 73 73
76C0- 73 73 73 73 69 5F 5F 5F
76C8- 08 08 08 69 69 69 08 08
76D0- 08 69 69 69 69 69 69 6F
76D8- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
76E0- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 6F
76E8- 6F 6F 66 5F 5F 5F 08 08
76F0- 08 66 66 66 08 08 08 66
76F8- 66 66 66 66 66 20 20 20
7700- 20 08 08 08 20 20 20 08
7708- 08 08 20 20 20 20 20 20
7710- 61 5F 5F 5F 08 08 08 61
7718- 61 61 08 08 08 61 61 61
7720- 61 61 61 6C 6C 6C 6C 08
7728- 08 08 6C 6C 6C 08 08 08
7730- 6C 6C 6C 6C 6C 6C 20 5F
7738- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
7740- 08 08 08 20 20 20 20 20
7748- 20 40 40 40 40 08 08 08
7750- 40 40 40 08 08 08 40 40
7758- 40 40 40 40 20 5F 5F 5F
7760- 08 08 08 20 20 20 08 08
7768- 08 20 20 20 20 20 20 78
7770- 78 78 78 08 08 08 78 78
7778- 78 08 08 08 78 78 78 78
7780- 78 78 75 5F 5F 5F 08 08
7788- 08 75 75 75 08 08 08 75
7790- 75 75 75 75 75 65 65 65
7798- 65 08 08 08 65 65 65 08
77A0- 08 08 65 65 65 65 65 65
77A8- 64 5F 5F 5F 08 08 08 64
77B0- 64 64 08 08 08 64 64 64
77B8- 64 64 64 20 20 20 20 08
77C0- 08 08 20 20 20 08 08 08
77C8- 20 20 20 20 20 20 73 5F
77D0- 5F 5F 08 08 08 73 73 73
77D8- 08 08 08 73 73 73 73 73
77E0- 73 65 65 65 65 08 08 08
77E8- 65 65 65 08 08 08 65 65
77F0- 65 65 65 65 6C 5F 5F 5F
77F8- 08 08 08 6C 6C 6C 08 08
7800- 08 6C 6C 6C 6C 6C 6C 20
7808- 20 20 20 08 08 08 20 20
7810- 20 08 08 08 20 20 20 20
7818- 20 20 75 5F 5F 5F 08 08
7820- 08 75 75 75 08 08 08 75
7828- 75 75 75 75 75 6F 6F 6F
7830- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 08
7838- 08 08 6F 6F 6F 6F 6F 6F
7840- 28 5F 5F 5F 08 08 08 28
7848- 28 28 08 08 08 28 28 28
7850- 28 28 28 20 20 20 20 08
7858- 08 08 20 20 20 08 08 08
7860- 20 20 20 20 20 20 53 5F
7868- 5F 5F 08 08 08 53 53 53
7870- 08 08 08 53 53 53 53 53
7878- 53 52 52 52 52 08 08 08
7880- 52 52 52 08 08 08 52 52
7888- 52 52 52 52 55 5F 5F 5F
7890- 08 08 08 55 55 55 08 08
7898- 08 55 55 55 55 55 55 45
78A0- 45 45 45 08 08 08 45 45
78A8- 45 08 08 08 45 45 45 45
78B0- 45 45 54 5F 5F 5F 08 08
78B8- 08 54 54 54 08 08 08 54
78C0- 54 54 54 54 54 41 41 41
78C8- 41 08 08 08 41 41 41 08
78D0- 08 08 41 41 41 41 41 41
78D8- 48 5F 5F 5F 08 08 08 48
78E0- 48 48 08 08 08 48 48 48
78E8- 48 48 48 54 54 54 54 08
78F0- 08 03 54 54 54 08 08 08
78F8- 54 54 54 54 54 54 53 5F
7900- 5F 5F 08 08 08 53 53 53
7908- 08 08 08 53 53 53 53 53
7910- 53 41 41 41 41 08 08 08
7918- 41 41 41 08 08 08 41 41
7920- 41 41 41 41 56 5F 5F 5F
7928- 08 08 08 56 56 56 08 08
7930- 08 56 56 56 56 56 56 20
7938- 20 20 20 08 08 08 20 20
7940- 20 08 08 08 20 20 20 20
7948- 20 20 73 5F 5F 5F 08 08
7950- 08 73 73 73 08 08 08 73
7958- 73 73 73 73 73 65 65 65
7960- 65 08 08 08 65 65 65 08
7968- 08 08 65 65 65 65 65 65
7970- 64 5F 5F 5F 08 08 08 64
7978- 64 64 08 08 08 64 64 64
7980- 64 64 64 20 20 20 20 08
7988- 08 08 20 20 20 08 08 08
7990- 20 20 20 20 20 20 75 5F
7998- 5F 5F 08 08 08 75 75 75
79A0- 08 08 08 75 75 75 75 75
79A8- 75 6F 6F 6F 6F 08 08 08
79B0- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
79B8- 6F 6F 6F 6F 20 5F 5F 5F
79C0- 08 08 08 20 20 20 08 08
79C8- 08 20 20 20 20 20 20 53
79D0- 53 53 53 08 08 08 53 53
79D8- 53 08 08 08 53 53 53 53
79E0- 53 53 52 5F 5F 5F 08 08
79E8- 08 52 52 52 08 08 08 52
79F0- 52 52 52 52 52 55 55 55
79F8- 55 08 08 08 55 55 55 08
7A00- 08 08 55 55 55 55 55 55
7A08- 45 5F 5F 5F 08 08 08 45
7A10- 45 45 08 08 08 45 45 45
7A18- 45 45 45 43 43 43 43 08
7A20- 08 08 43 43 43 08 08 08
7A28- 43 43 43 43 43 43 59 5F
```

Suite page 27



BING BALL

SPECTRUM

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG PUIS ENVOI

A la pêche aux boules boules boules (air connu)...

Arnaud HACQUIN

Mode d'emploi :
Le listing 2 permet l'implantation des codes des listings 3 (premier bloc de 51200 à 54543) et 4 (second bloc de 59176 à 60769). Le listing Basic numéro 1 quant à lui, se destine au chargement et à l'exécution du langage machine préalablement sauvegardé par un GOTO 30.
A l'aide d'un chariot se déplaçant à l'aide des touches Q-W et O-P, vous devez rattraper le plus de boules possible . Dix séries de cinq boules sont envoyées successivement par appui sur ENTER. Le passage d'une boule sur un des quinze objets bonus disposés aléatoirement dans la grille, augmente le score de cinq ou dix points selon ledit bonus. De plus, la valeur des boules dépend de l'ordre dans lequel elles ont été lancées.

LISTING 1

```
  10 REM
*********************************
*                               *
* Pour Spectrum 48Ko seulement  *
*                               *
*           BING-BALL           *
*           =========           *
*                               *
* ©1986 Arnaud HACQUIN          *
*       55000 NAIVES Dt BAR     *
*     Tel:(29).79.16.46.        *
*                               *
*********************************
  20 PAPER 7: BORDER 7: INK 0: C
LS : CLEAR 51199: LOAD "Bloc No1
"CODE : PRINT AT 0,0;: LOAD "Blo
c No2"CODE : RANDOMIZE USR 54356
  30 SAVE "BING BALL" LINE 20: S
AVE "Bloc No1"CODE 51200,3343: S
AVE "Bloc No2"CODE 59176,1593
  40 PRINT "
     N'oubliez pas de voter
   pour "Bing Ball"  Merci!
"
```

LISTING 2

```
  10 INPUT "ADRESSE DE DEPART ";
A
  20 FOR I=0 TO 5
  30 PRINT AT 19,20,"Valeur ";I+
1;" ?": INPUT B
  40 POKE A,B: LET A=A+1: NEXT I
  50 PRINT A-6;" ";: FOR I=A-6
TO A: PRINT PEEK I;" ";: NEXT I:
 GO TO 20
```

LISTING 3

```
51200   22 0 167 124 6 5
51206   23 203 18 16 251 133
51212   95 213 193 120 198 88
51218   71 203 66 40 4 122
51224   198 7 87 203 74 40
51230   4 122 198 14 87 122
51236   198 64 87 201 124 230
51242   248 31 31 31 229 103
51248   205 0 200 225 124 230
51254   7 130 87 201 125 230
51260   248 31 31 31 229 111
51266   205 40 200 225 125 230
51272   7 201 203 127 40 9
51278   6 0 79 33 219 23
51284   9 24 3 38 0 111
51290   41 41 41 124 198 230
51296   103 201 245 205 0 200
51302   241 197 205 74 200 6
51308   8 126 0 0 18 20
51314   35 16 248 193 201 0
51320   0 0 0 0 0 34
51326   123 200 62 128 50 3
51332   201 60 50 252 200 203
51338   27 48 5 62 144 50
51344   3 201 203 27 48 5
51350   62 145 50 252 200 125
51356   188 56 44 14 0 69
51362   4 197 121 50 120 200
51368   205 40 45 58 124 200
51374   205 40 45 58 123 200
51380   205 40 45 239 5 4
51386   56 205 162 45 58 120
51392   200 71 205 248 200 193
51398   12 16 218 24 83 14
51404   0 66 4 197 121 50
51410   120 200 205 40 45 58
51416   123 200 205 40 45 58
51422   124 200 205 40 45 239
51428   5 4 56 205 162 45
51434   65 58 120 200 79 205
51440   248 200 193 12 16 217
51446   24 38 42 125 92 124
51452   129 103 254 192 48 26
51458   125 128 111 56 21 34
51464   121 200 205 58 200 235
51470   47 230 7 23 23 23
51476   198 198 50 26 201 203
51482   0 201 193 193 42 121
51488   200 34 125 92 201 167
51494   1 16 39 237 66 48
51500   1 9 34 87 234 167
51506   17 89 234 62 48 1
51512   232 3 237 66 56 3
51518   60 24 249 9 167 18
51524   19 1 100 0 62 48
51530   237 66 56 3 60 24
51536   249 9 167 18 19 62
51542   48 1 10 0 237 66
51548   56 3 60 24 249 9
51554   167 18 19 62 48 203
51560   69 40 2 198 5 18
51566   6 4 38 6 120 198
51572   25 111 26 213 197 205
51578   98 200 193 209 27 16
51584   239 237 75 87 234 42
51590   93 234 167 237 66 208
51596   237 67 93 234 6 4
51602   38 1 62 32 144 111
51608   19 26 213 197 205 98
51614   200 62 122 2 193 209
51620   16 236 201 61 50 86
51626   234 205 7 213 31 31
51632   31 198 3 95 22 0
51638   33 192 80 25 6 8
51644   203 64 40 4 62 23
51650   211 254 120 254 3 205
51656   233 201 30 10 25 120
51662   254 3 205 233 201 30
51668   22 25 205 233 201 30
51674   10 25 205 233 201 30
51680   214 25 62 7 211 254
51686   16 212 201 229 14 4
51692   203 22 43 13 32 250
51698   225 201 60 50 86 234
51704   61 230 248 31 31 31
51710   95 22 0 33 192 80
51716   25 6 8 203 64 40
51722   4 62 23 211 254 120
51728   254 3 205 52 202 30
51734   10 25 120 254 3 205
51740   52 202 30 22 25 205
51746   52 202 30 10 25 205
51752   52 202 30 214 25 62
51758   7 211 254 16 212 201
51764   229 14 4 203 30 35
51770   13 32 250 225 201 42
51776   97 237 84 93 41 25
51782   41 25 41 41 25 44
51788   34 97 237 201 1 254
51794   251 237 120 31 48 88
51800   31 48 63 1 254 223
51806   237 120 31 48 38 31
51812   48 13 6 4 33 44
51818   1 43 124 181 32 251
51824   16 246 201 6 2 58
51830   86 234 254 96 48 7
51836   197 205 244 201 193 16
51842   242 120 198 2 71 24
51848   223 6 4 58 86 234
51854   254 96 48 214 197 205
51860   244 201 193 16 242 201
51866   6 2 58 86 234 254
51872   9 56 7 197 205 167
51878   201 193 16 242 120 198
51884   2 71 24 184 6 4
51890   58 86 234 254 9 56
51896   175 197 205 167 201 193
51902   16 242 201 235 123 254
51908   6 40 17 254 44 40
51914   9 213 205 63 202 203
51920   124 209 32 4 29 20
51926   24 2 28 20 120 203
51932   39 33 141 237 133 111
51938   115 35 114 235 124 254
51944   41 192 120 17 133 237
51950   131 95 62 5 18 201
51956   120 17 81 234 131 95
51962   26 17 26 182 24 5
51968   62 40 17 26 174 50
51974   99 237 237 83 109 200
51980   229 203 69 32 8 203
51986   44 203 45 62 38 24
51992   24 203 44 203 45 62
51998   39 205 60 203 44 62
52004   40 205 60 203 36 62
52010   41 205 60 203 45 62
52016   42 205 60 203 33 126
52022   0 34 109 200 225 201
52028   229 205 98 200 225 58
52034   99 237 2 201 68 77
52040   33 100 237 30 3 22
52046   5 213 94 35 86 35
52052   235 167 237 66 235 209
52058   40 23 21 32 240 29
52064   32 235 94 35 86 35
52070   235 167 237 66 235 40
52076   72 42 87 234 195 37
52082   201 122 135 135 0 0
52088   130 6 0 43 54 0
52094   43 54 0 33 222 89
52100   203 126 40 1 135 79
52106   42 87 234 9 205 37
52112   201 62 18 22 2 14
52118   200 211 254 6 10 62
52124   7 16 252 211 254 65
52130   62 18 16 252 13 13
52136   13 13 13 32 234 21
52142   32 229 33 180 205 227
52148   201 229 33 30 14 62
52154   43 205 98 200 62 249
52160   2 225 62 50 24 179
52166   205 0 203 58 132 237
52172   71 205 193 202 205 217
52178   203 205 244 202 195 70
52184   203 62 23 211 254 14
52190   20 62 7 13 32 251
52196   211 254 201 205 0 203
52202   58 132 237 17 133 237
52208   131 95 62 6 18 195
52214   248 203 203 37 203 37
52220   58 86 234 60 189 208
52226   198 14 189 48 8 198
52232   66 189 208 198 14 189
52238   216 58 132 237 71 135
52244   135 128 198 30 42 87
52250   234 22 0 95 25 205
52256   37 201 62 23 14 10
52262   211 254 65 62 7 16
52268   252 211 254 6 20 62
52274   23 16 252 13 32 238
52280   22 20 12 211 254 65
52286   62 7 16 252 211 254
52292   203 65 32 1 20 66
52298   62 23 16 252 203 113
52304   40 232 211 254 65 62
52310   7 16 252 211 254 203
52316   65 32 1 21 66 62
52322   22 16 252 13 32 234
52328   33 180 205 227 201 58
52334   132 237 71 58 138 237
52340   184 192 58 139 237 198
52346   0 192 205 63 202 124
52352   230 7 254 2 56 246
52358   254 3 192 17 133 237
52364   120 131 95 62 1 18
52370   17 138 237 26 60 18
52376   62 3 50 139 237 205
52382   63 202 124 230 7 32
52388   1 60 50 140 237 38
52394   3 214 17 237 68 111
52400   229 235 33 141 237 120
52406   203 39 133 111 115 35
52412   114 62 21 144 38 3
52418   111 229 62 44 205 98
52424   200 225 44 62 45 205
52430   98 200 17 113 88 33
52436   114 88 26 50 99 237
52442   1 5 0 237 176 6
52448   100 205 217 203 16 251
52454   225 62 123 205 98 200
52460   58 99 237 2 33 178
52466   205 227 201 58 132 237
52472   17 133 237 131 95 26
52478   60 18 229 33 26 174
52484   34 109 200 225 62 38
52490   203 68 40 2 62 123
52496   229 205 98 200 62 40
52502   2 58 140 237 203 63
52508   50 140 237 225 149 237
52514   68 111 45 36 235 33
52520   141 237 58 132 237 203
52526   39 133 111 115 35 114
52532   235 62 38 205 98 200
52538   58 132 237 17 81 234
52544   131 95 26 2 33 126
52550   0 34 109 200 201 58
52556   132 237 17 133 237 131
52562   95 62 4 18 229 62
52568   37 205 98 200 62 40
52574   2 225 45 36 36 203
52580   36 203 37 235 33 141
52586   237 58 132 237 71 203
52592   39 133 111 115 35 114
52598   235 195 244 202 62 0
52604   50 132 237 205 80 202
52610   58 132 237 71 203 39
52616   33 141 237 133 111 94
52622   35 86 213 120 17 133
52628   237 131 95 26 79 203
52634   39 33 69 234 133 111
52640   94 35 86 225 121 254
52646   6 48 7 237 83 174
52652   205 205 0 0 118 0
52658   0 0 58 132 237 60
52664   50 132 237 254 5 56
52670   192 201 205 122 205 58
52676   139 237 198 0 40 1
52682   61 50 139 237 33 222
52688   89 203 126 32 13 42
52694   151 237 58 153 237 119
```

Suite page 26

VIC 20

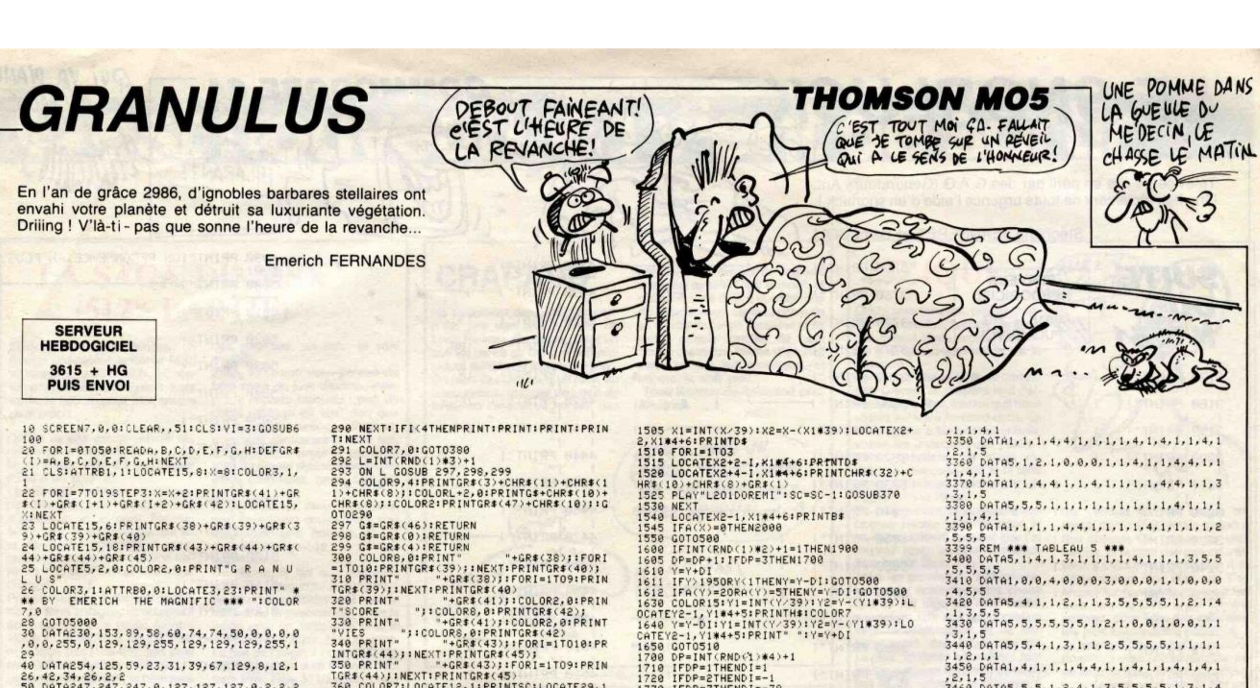
Suite de la page 4

```
20 SS=15:NN=14:OO=5:EE=19
60 GOTO270
100 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":IN
PUT"▒QUE FAITES-VOUS";A$
110 IFA$="I"THEN6600
114 IFA$="BOIRE EAU"ANDEA=1THENPRI
NT"▒▒VOUS VOLEZ":FORT=1TO6000:NEXT
:PRINT"VOUS RETOMBEZ":EA=0
115 IFA$="N"ANDC=2070ANDPA=0THEN70
00
117 IFA$="N"ANDEP<>0ANDC=640THENPR
INT"IMPOSSIBLE DE PASSER: UNE GRIL
LE":FORT=1TO5000:NEXT:GOTO930
120 IFA$="N"THENC=C+200:M=-200:GOT
O170
125 IFA$="S"ANDC=840ANDEP<>0THENPR
INT"UNE GRILLE SE REFERME DERRIERE
 VOUS..."
130 IFA$="S"THENC=C-200:M=200:GOTO
170
140 IFA$="O"THENC=C-10:M=10:GOTO17
0
150 IFA$="E"THENC=C+10:M=-10:GOTO1
70
155 IFA$="REGARDER MUR"ANDC=880THE
N2500
156 IFA$="REGARDER PUITS"ANDC=1300
THENPRINT"▒":PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒IL Y A DE L'EAU..."
157 IFA$="PRENDRE EAU"ANDC=1300THE
NPRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":INPUT"
AVEC QUOI";A$
158 IFA$="AVEC LE SEAU"ANDC=1300TH
ENPRINT"▒OK,VOUS AVEZ DE L'EAU":EA
=1:SCE=1
159 IFA$="PRENDRE PLANCHE"ANDC=229
0THENPRINT"OK,VOUS AVEZ UNE      P
LANCHE":PL=1
160 FORT=1TO5000:NEXT:GOTO930
170 IFC=2460THEN2000
171 RESTORE
177 FORI=1TO83
180 READB
190 IFC=BTHEN230
200 NEXTI
210 PRINT"▒UN MUR !!":FORT=1TO1000
:NEXTT
220 PRINT"▒                  ":C=C+
M:PRINT"▒":GOTO930
230 IFM=-200THENNN=14:SS=15:OO=5:E
E=19:GOTO270
240 IFM=200THENNN=19:OO=15:SS=5:EE
=14:GOTO780
250 IFM=10THENNN=15:SS=19:OO=14:EE
=5:GOTO440
260 IFM=-10THENNN=5:OO=19:SS=14:EE
=15:GOTO610
270 X=1:Y=0:Z=0
280 N=C+10
285 RESTORE
290 FORI=1TO83
300 READB
310 IFN=BTHENZ=1:GOTO330
320 NEXTI
330 N=C-10
335 RESTORE
340 FORI=1TO83
350 READB
360 IFN=BTHENY=1:GOTO380
370 NEXTI
380 N=C+200
385 RESTORE
390 FORI=1TO83
400 READB
410 IFN=BTHENX=0:GOTO930
420 NEXTI
430 GOTO930
440 X=1:Y=0:Z=0
450 N=C-10
455 RESTORE
460 FORI=1TO83
470 READB
480 IFN=BTHENX=0:GOTO500
490 NEXTI
500 N=C+200
505 RESTORE
510 FORI=1TO84
520 READB
530 IFN=BTHENZ=1:GOTO550
540 NEXTI
550 N=C-200
555 RESTORE
560 FORI=1TO83
570 READB
580 IFN=BTHENY=1:GOTO930
590 NEXTI
600 GOTO930
610 X=1:Y=0:Z=0
620 N=C+10
625 RESTORE
630 FORI=1TO83
640 READB
650 IFN=BTHENX=0:GOTO670
660 NEXTI
670 N=C+200
675 RESTORE
680 FORI=1TO83
690 READB
700 IFN=BTHENY=1:GOTO720
710 NEXTI
720 N=C-200
725 RESTORE
730 FORI=1TO83
740 READB
750 IFN=BTHENZ=1:GOTO930
760 NEXTI
770 GOTO930
780 X=1:Y=0:Z=0
790 N=C-10
795 RESTORE
800 FORI=1TO83
810 READB
820 IFN=BTHENZ=1:GOTO840
830 NEXTI
840 N=C+10
845 RESTORE
850 FORI=1TO83
860 READB
870 IFN=BTHENY=1:GOTO890
880 NEXTI
890 N=C-200
895 RESTORE
900 FORI=1TO83
910 READB
920 IFN=BTHENX=0:GOTO930
925 NEXTI
930 POKE36879,8
931 PRINT"▒"
932 IFC=1480THENX=1
933 IFC=840ANDEP=0THEN5300
934 POKE38250,1:POKE38229,1:POKE38
251,1:POKE38273,1
935 POKE4458,SS:POKE4460,OO:POKE44
81,EE:POKE4437,NN
940 FORI=0TO17
950 POKE37912+I,1:POKE4120+I,100
960 NEXTI
970 I=0:FORI=0TO11
980 POKE37933+22*I,1:POKE4141+22*I
,103
1000 NEXTI
1010 I=0:FORI=0TO11
1020 POKE37952+22*I,1:POKE4160+22*
I,101
1030 NEXTI
1040 I=0:FORI=0TO17
1050 POKE38198+I,1:POKE4406+I,99
1060 NEXTI
1070 I=0:FORI=0TO3
1080 POKE37934+I+22*I,1:POKE4142+I
+22*I,77
1090 NEXTI
1100 I=0:FORI=0TO3
1110 POKE38014+I-22*I,1:POKE4222+I
-22*I,78
1120 NEXTI
1130 I=0:FORI=0TO3
1140 POKE38176+I-22*I,1:POKE4384+I
-22*I,78
1150 NEXTI
1160 I=0:FORI=0TO3:POKE38124+I+22*
I,1:POKE4332+I+22*I,77
1170 NEXTI
1180 I=0:FORI=0TO9
1190 POKE38004+I,X:POKE4212+I,100
1200 NEXTI
1210 I=0:FORI=0TO9
1220 POKE38114+I,X:POKE4322+I,99
1230 NEXTI
1240 I=0:FORI=0TO3
1250 POKE38026+22*I,1:POKE4234+22*
I,101
1260 NEXTI
1270 I=0:FORI=0TO3
1280 POKE38035+22*I,1:POKE4243+22*
I,103
1290 NEXTI
1300 POKE37979,Y:POKE4187,80:POKE3
7978,Y:POKE4186,99
1310 I=0:FORI=0TO5
1320 POKE38001+22*I,Y:POKE4209+22*
I,103
1330 NEXTI
1340 POKE38133,Y:POKE4341,122:POKE
38132,Y:POKE4340,100
1350 POKE37994,Z:POKE4202,79:POKE3
7995,Z:POKE4203,99
1360 I=0:FORI=0TO5:POKE38016+22*I,
Z:POKE4224+22*I,101
1370 NEXTI
1380 POKE38148,Z:POKE4356,76:POKE3
8149,Z:POKE4357,100
1381 IFC=880THENPOKE4259,102:POKE4
260,102
1382 IFC=2070ANDPA=0THEN3000
1383 IFC=1300THEN3500
1385 IFC=1020THEN4200
1386 IFC=2290THEN4500
1387 IFC=1660THEN4600
1388 IFC=1480THEN5000
1389 IFA(7)=0THEN1490
1390 IFA(7)<=0THEN1490
1391 A(1)=ABS(A(6)+200-C):A(2)=ABS
(A(6)-200-C)
1392 A(3)=ABS(A(6)+10-C):A(4)=ABS(
A(6)-10-C):IFA(6)=CTHEN5500
1393 IFA(1)<=A(2)ANDA(1)<=A(3)ANDA
(1)<=A(4)THENA(6)=A(6)+200:GOTO140
0
```

A SUIVRE...

GRANULUS

THOMSON MO5



En l'an de grâce 2986, d'ignobles barbares stellaires ont envahi votre planète et détruit sa luxuriante végétation. Driiing ! V'là-ti - pas que sonne l'heure de la revanche...

Emerich FERNANDES

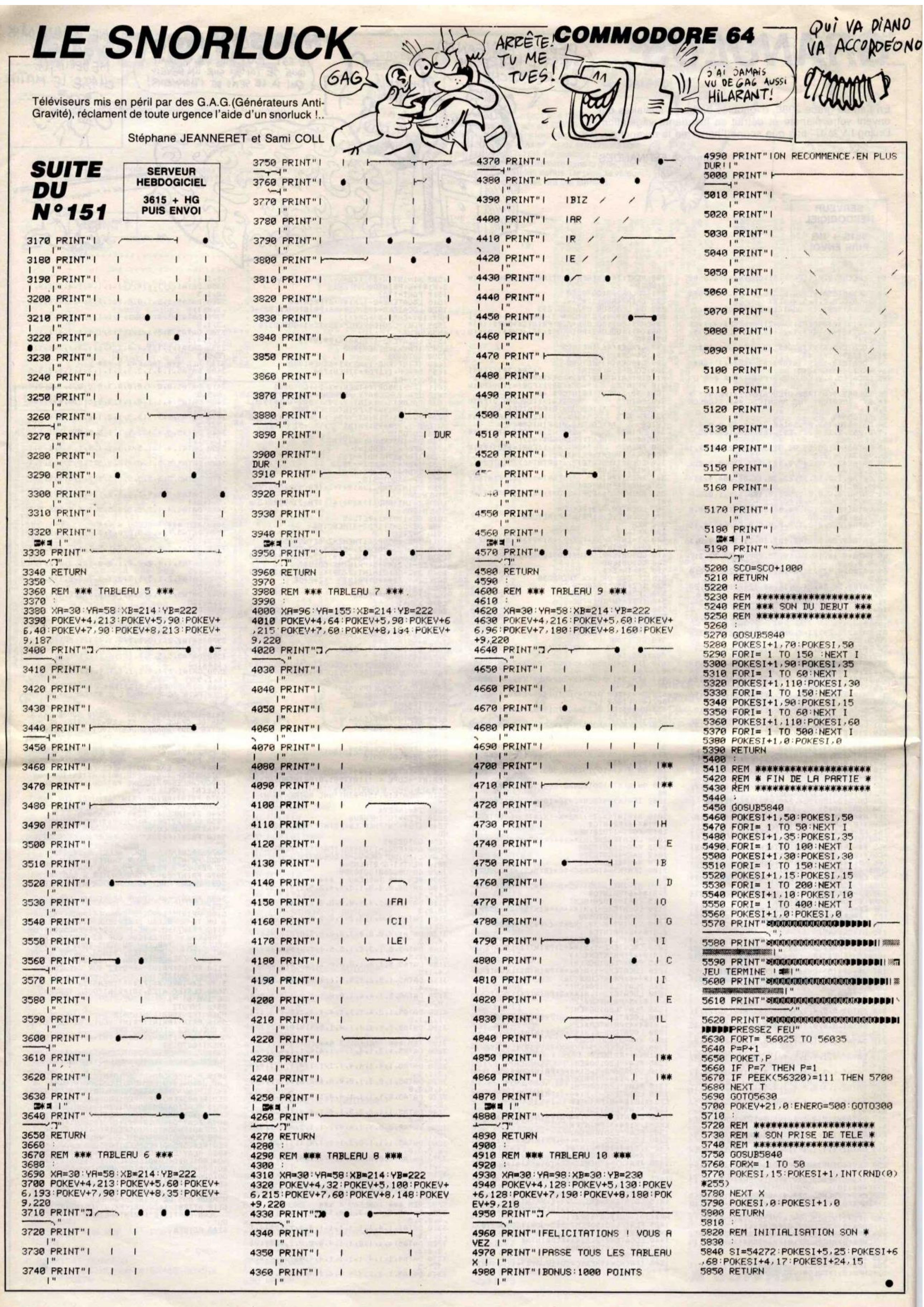
SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
10 SCREEN7,0,0:CLEAR,,51:CLS:VI=3:GOSUB6
100
20 FORI=0TO50:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$
(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
21 CLS:ATTRB1,1:LOCATE15,8:X=8:COLOR3,1,
1
22 FORI=7TO19STEP3:X=X+2:PRINTGR$(41)+GR
$(I)+GR$(I+1)+GR$(I+2)+GR$(42):LOCATE15,
X:NEXT
23 LOCATE15,6:PRINTGR$(38)+GR$(39)+GR$(3
9)+GR$(39)+GR$(40)
24 LOCATE15,18:PRINTGR$(43)+GR$(44)+GR$(
44)+GR$(44)+GR$(45)
25 LOCATE5,2,0:COLOR2,0:PRINT"G R A N U
L U S"
26 COLOR3,1:ATTRB0,0:LOCATE3,23:PRINT" *
** BY  EMERICH  THE MAGNIFIC *** ":COLOR
7,0
28 GOTO5000
30 DATA230,153,89,58,60,74,74,50,0,0,0,0
,0,0,255,0,129,129,255,129,129,129,255,1
29
40 DATA254,125,59,23,31,39,67,129,8,12,1
26,42,34,26,2,2
50 DATA247,247,247,0,127,127,127,0,2,2,2
,2,2,2,1,0
60 DATA0,1,7,12,17,23,30,14,56,204,4,114
,249,30,10,67
61 DATA0,0,0,0,0,128,128,128,1,1,1,0,0,0
,8,20,5,1,144,34,4,26,3,2
62 DATA192,98,124,64,56,68,130,1,20,20,2
0,20,20,20,20,20
63 DATA2,2,2,2,2,1,0,0,0,0,0,64,64,32,16
0,96
64 DATA20,20,20,148,127,28,35,32,0,0,0,1
28,0,0,255,8
65 DATA48,16,16,16,16,32,208,0,32,33,31,
28,8,0,0,0
66 DATA8,8,239,56,24,8,0,0,1,2,252,0,0,0
,0,0
70 DATA0,56,56,24,0,16,60,126,219,153,28
,22,18,18,210,27
71 DATA0,28,28,24,0,8,60,126,219,153,56,
104,72,72,75,216
80 DATA1,1,0,0,1,3,7,13,192,192,192,0,0,
192,224,176
81 DATA9,9,29,23,2,0,255,0,240,218,142,4
,0,0,255,0
82 DATA3,3,3,0,0,3,7,13,128,128,0,0,128,
192,224,176
83 DATA15,91,113,32,0,0,255,0,144,144,18
4,232,64,0,255,0
90 DATA1,3,157,221,157,139,254,28,28,124
,76,68,196,4,4,6
91 DATA128,192,185,187,185,209,127,56,56
,62,50,34,35,32,32,96
100 DATA255,255,192,223,216,212,211,210,
255,255,0,255,0,0,255,0
101 DATA192,224,0,248,24,40,200,200,210,
210,210,210,210,210,210
102 DATA200,200,200,200,200,200,200,200,
211,211,84,24,31,0,0,0
103 DATA255,255,0,0,255,0,0,0,200,200,40
,24,248,0,0,0
110 DATA24,24,102,102,24,26,2,2,4,8,8,19
,21,26,28,16
120 DATA195,219,231,126,126,231,231,219,
48,121,62,31,63,126,58,17
121 DATA12,158,124,248,252,126,92,136
150 DIMA(40*5)
160 A$=CHR$(32)+GR$(22)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+GR$(1)+GR$(23)
161 K$=CHR$(2)+GR$(22)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(2)+GR$(23)
165 B$=GR$(24)+CHR$(32)+CHR$(10)+CHR$(8)
+CHR$(8)+GR$(25)+GR$(1)
166 L$=GR$(24)+CHR$(2)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(25)+GR$(2)
170 C$=GR$(26)+GR$(27)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(28)+GR$(29)
175 D$=GR$(30)+GR$(31)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+GR$(32)+GR$(33)
180 E$=GR$(34)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(35)
185 F$=GR$(36)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(37)
190 G$=GR$(46)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(47)
195 H$=GR$(48)
196 I$=GR$(1)+CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(32)+
CHR$(11)+CHR$(8)+GR$(2)+CHR$(11)+CHR$(8)
+GR$(2)+CHR$(10)+CHR$(10)+CHR$(10)+CHR$(
10)
197 J$=GR$(5)+CHR$(11)+CHR$(8)+GR$(5)+CH
R$(11)+CHR$(8)+GR$(5)+CHR$(10)+CHR$(10)+
CHR$(10)
199 ATTRB0,0
200 FORI=1TO39*5:READA(I):NEXT
210 DATA1,5,5,4,1,4,3,1,1,1,4,1,3,1,1,1,
1,1,4,1
211 DATA1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,4,1,4,1,1,1,
5,5,1
212 DATA5,1,4,1,4,1,2,1,5,1,4,1,2,4,1,0,
0,0,1,1
213 DATA3,4,1,1,1,1,4,1,1,0,0,1,1,1,3,4,
1,4,5
214 DATA5,1,3,4,1,1,1,1,5,4,1,1,1,1,4,1,
3,1,1,1
215 DATA2,1,4,0,0,0,1,4,5,1,1,4,1,0,2,1,
4,1,5
216 DATA5,4,2,1,1,0,0,4,1,3,4,1,4,5,1,1,
2,1,4,1
217 DATA4,1,0,0,1,1,1,1,4,1,3,1,4,1,4,1,
1,1,5
218 DATA5,1,4,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,4,1,4,
1,1,4,1
219 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,4,1,
4,1,5
250 CLS:GOSUB300:FORI=0TO4:FORJ=1TO39:B=
A(I*39+J)
251 IFB=0THENCOLOR7,0:PRINTCHR$(11)+GR$(
1)+CHR$(10);
252 IFB=1THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8);:COLOR7,0:PRINTGR$(1)+CHR$(10
);
253 IFB=2THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8);:COLOR7,0:PRINTI$;
254 IFB=3THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8);:COLOR7,0:PRINTGR$(1)+CHR$(10
);
255 IFB=4THEN292
256 IFB=5THENCOLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(1
1)+CHR$(8);:COLOR1,7:PRINTJ$;
290 NEXT:IFI<4THENPRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:NEXT
291 COLOR7,0:GOTO380
292 L=INT(RND(1)*3)+1
293 ON L GOSUB 297,298,299
294 COLOR9,4:PRINTGR$(3)+CHR$(11)+CHR$(1
1)+CHR$(8);:COLORL+2,0:PRINTG$+CHR$(10)+
CHR$(8);:COLOR2:PRINTGR$(47)+CHR$(10);:G
OTO290
297 G$=GR$(46):RETURN
298 G$=GR$(0):RETURN
299 G$=GR$(4):RETURN
300 COLOR8,0:PRINT"           "+GR$(38);:FORI
=1TO10:PRINTGR$(39);:NEXT:PRINTGR$(40);
310 PRINT"        "+GR$(38);:FORI=1TO9:PRIN
TGR$(39);:NEXT:PRINTGR$(40)
320 PRINT"           "+GR$(41);:COLOR2,0:PRIN
T"SCORE     ";:COLOR8,0:PRINTGR$(42);
330 PRINT"         "+GR$(41);:COLOR2,0:PRINT
"VIES     ";:COLOR8,0:PRINTGR$(42)
340 PRINT"           "+GR$(43);:FORI=1TO10:PR
INTGR$(44);:NEXT:PRINTGR$(45);
350 PRINT"         "+GR$(43);:FORI=1TO9:PRIN
TGR$(44);:NEXT:PRINTGR$(45)
360 COLOR7:LOCATE12,1:PRINTSC:LOCATE29,1
:PRINTVI:COLOR1,0
361 PRINT:PRINT"  ";:FORI=1TO34:PRINTGR$
(5);:NEXT:PRINTGR$(5)
362 PRINT" ";:FORI=1TO37:PRINTGR$(5);:NE
XT
363 LOCATE0,8,0:RETURN
370 LOCATE12,1:PRINTSC:RETURN
380 REM
390 X=162
400 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-2
,X1*4+6:PRINTA$
410 GOSUB1800:GOSUB1605:GOSUB1605
500 GOSUB1600
510 Z$=INKEY$
515 IF Z=X OR Y=X THEN2000
520 IFZ$=","THEN650
530 IFZ$="Q"THEN700
540 IFZ$="W"THEN750
550 IFZ$="@"THEN610
560 IFZ$="N"THEN660
570 IFZ$="."THEN600
580 IFZ$=" "THEN3000
590 GOTO500
600 X=X+1:ON A(X)+1GOTO1960,1000,1000,10
00,1000,1050
610 IFA(X+1)=5ORA(X+2)=5ORA(X+3)=5THEN50
0
611 IFA(X+1)=4ORA(X+2)=4ORA(X+3)=4THEN50
0
620 X=X+4:ON A(X)+1GOTO1400,1400,1400,14
00,1400,1060
650 X=X-1:ON A(X)+1GOTO1970,1100,1100,11
00,1100,1150
660 IFA(X-1)=5ORA(X-2)=5ORA(X-3)=5THEN50
0
661 IFA(X-1)=4ORA(X-2)=4ORA(X-3)=4THEN50
0
670 X=X-4:ON A(X)+1GOTO1500,1500,1500,15
00,1500,1070
700 ON A(X)+1GOTO2000,500,1200,500,500,5
00
750 ON A(X)+1GOTO2000,500,500,1300,500,5
00
1000 IFA(X)=4THENSC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1010 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
2,X1*4+6:PRINTC$
1015 FORI=1TO20:NEXT
1020 LOCATEX2-2,X1*4+6:PRINTA$:GOTO500
1050 X=X-1:GOTO500
1060 X=X-4:GOTO500
1070 X=X+4:GOTO500
1100 IFA(X)=4THENSC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1110 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTD$
1115 FORI=1TO20:NEXT
1120 LOCATEX2-1,X1*4+6:PRINTB$:GOTO500
1150 X=X+1:GOTO500
1200 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTE$
1205 PLAY"L201DOREMI"
1210 LOCATEX2-1,X1*4+5:PRINTF$:LOCATEX2-
1,X1*4+7:PRINTGR$(1)
1215 PLAY"L201DOREMI"
1220 LOCATEX2-1,X1*4+4:PRINTE$:LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTCHR$(32)
1225 PLAY"L201DOREMI"
1230 LOCATEX2-1,X1*4+3:PRINTF$:LOCATEX2-
1,X1*4+5:PRINTGR$(2)
1235 PLAY"L201DOREMI"
1240 LOCATEX2-1,X1*4+2:PRINTE$:LOCATEX2-
1,X1*4+4:PRINTGR$(2)
1250 LOCATEX2-2,X1*4+2:PRINTA$
1260 X=X-39:GOTO500
1300 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTE$
1305 PLAY"L201DOREMI"
1310 LOCATEX2-1,X1*4+6:PRINTCHR$(32):LOC
ATEX2-1,X1*4+7:PRINTF$
1315 PLAY"L201DOREMI"
1320 LOCATEX2-1,X1*4+7:PRINTGR$(1):LOCAT
EX2-1,X1*4+8:PRINTE$
1325 PLAY"L201DOREMI"
1330 LOCATEX2-1,X1*4+8:PRINTGR$(2):LOCAT
EX2-1,X1*4+9:PRINTF$
1335 PLAY"L201DOREMI"
1340 LOCATEX2-1,X1*4+9:PRINTGR$(2):LOCAT
EX2-1,X1*4+10:PRINTB$
1360 X=X+39:GOTO500
1400 IFA(X)=4THENSC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1405 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
5,X1*4+6:PRINTC$
1410 FORI=1TO3
1415 LOCATEX2-5+I,X1*4+6:PRINTC$
1420 LOCATEX2-6+I,X1*4+6:PRINTCHR$(32)+C
HR$(10)+CHR$(8)+GR$(1)
1425 PLAY"L201DOREMI":SC=SC-1:GOSUB370
1430 NEXT
1440 LOCATEX2-2,X1*4+6:PRINTA$
1445 IFA(X)=0THEN2000
1450 GOTO500
1500 IFA(X)=4THENSC=SC+10:A(X)=1:GOSUB37
0
1505 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2+
2,X1*4+6:PRINTD$
1510 FORI=1TO3
1515 LOCATEX2+2-I,X1*4+6:PRINTD$
1520 LOCATEX2+4-I,X1*4+6:PRINTCHR$(32)+C
HR$(10)+CHR$(8)+GR$(1)
1525 PLAY"L201DOREMI":SC=SC-1:GOSUB370
1530 NEXT
1540 LOCATEX2-1,X1*4+6:PRINTB$
1545 IFA(X)=0THEN2000
1550 GOTO500
1600 IFINT(RND(1)*2)+1=1THEN1900
1605 DP=DP+1:IFDP=3THEN1700
1610 Y=Y+DI
1611 IFY>195ORY<1THENY=Y-DI:GOTO500
1612 IFA(Y)=2ORA(Y)=5THENY=Y-DI:GOTO500
1630 COLOR15:Y1=INT(Y/39):Y2=Y-(Y1*39):L
OCATEY2-1,Y1*4+5:PRINTH$:COLOR7
1640 Y=Y-DI:Y1=INT(Y/39):Y2=Y-(Y1*39):LO
CATEY2-1,Y1*4+5:PRINT" ":Y=Y+DI
1650 GOTO510
1700 DP=INT(RND(1)*4)+1
1710 IFDP=1THENDI=1
1720 IFDP=2THENDI=-1
1730 IFDP=3THENDI=-39
1740 IFDP=4THENDI=39
1750 DP=0:GOTO510
1800 Y=INT(RND(1)*194)+1:IFA(Y)=2ORA(Y)=
5THEN1800
1805 Z=INT(RND(1)*194)+1:IFA(Z)=2ORA(Z)=
5THEN1805
1810 SE=1:DI=1:RETURN
1900 D2=D2+1:IFD2=3THEN2100
1910 Z=Z+SE
1911 IFZ>195ORZ<1THENZ=Z-SE:GOTO500
1912 IFA(Z)=2ORA(Z)=5THENZ=Z-SE:GOTO500
1930 COLOR6:Z1=INT(Z/39):Z2=Z-(Z1*39):LO
CATEZ2-1,Z1*4+5:PRINTH$:COLOR7
1940 Z=Z-SE:Z1=INT(Z/39):Z2=Z-(Z1*39):LO
CATEZ2-1,Z1*4+5:PRINT" ":Z=Z+SE
1950 GOTO510
1960 X=X-1:GOTO2000
1970 X=X+1
2000 X1=INT(X/39):X2=X-(X1*39):LOCATEX2-
1,X1*4+6:PRINTCHR$(32)+CHR$(8)+CHR$(10)+
GR$(1)
2001 Y1=INT(Y/39):Y2=Y-(Y1*39):LOCATEY2-
1,Y1*4+5:PRINT" "
2002 Z1=INT(Z/39):Z2=Z-(Z1*39):LOCATEZ2-
1,Z1*4+5:PRINT" "
2010 PLAY"L205SOFAMIREDO04SOFAMIREDO03SO
FAMIREDO02SOFAMIREDO01SOFAMIREDO":VI=VI-
1
2020 LOCATE29,1:PRINTVI
2030 FORI=1TO2000:NEXT
2040 IFVI=0THEN2200
2050 GOTO390
2100 D2=INT(RND(1)*4)+1
2110 IFD2=1THENSE=1
2120 IFD2=2THENSE=-1
2130 IFD2=3THENSE=-39
2140 IFD2=4THENSE=39
2150 D2=0:GOTO510
2200 CLS
2205 E=INT(RND(1)*9)+1:COLORE:LOCATE10,5
:PRINT"SCORE : ";:ATTRB1,0:PRINTSC:ATTRB
0,0
2210 LOCATE10,15:PRINT"UNE AUTRE (O/N)
?"
2220 Z$=INKEY$
2230 IFZ$="O"THENRUN
2240 IFZ$="N"THENCLS:PRINT"TANT PIS !":E
ND
2250 GOTO2205
3000 G=0:FORI=1TO39*5:IFA(I)=4THENG=G+1:
PLAY"L1001DO":SC=SC-1:GOSUB370
3010 NEXT:IFG>0THEN500
3020 GOSUB6060:GOTO200
3099 REM *** TABLEAU 2 ***
3100 DATA5,0,0,0,1,3,1,4,5,5,1,4,1,3,1,4
,4,5,5,1
3110 DATA1,4,1,4,1,0,0,0,3,1,1,4,4,1,4,0
,0,0,5
3120 DATA5,0,0,1,3,2,1,0,0,1,1,4,1,2,1,3
,1,1,1,1
3130 DATA1,4,0,0,0,1,0,0,2,3,0,0,0,4,4,4
,4,1,5
3140 DATA5,0,1,3,2,1,5,5,1,1,4,1,4,1,3,2
,1,1,1,5
3150 DATA5,5,1,4,1,0,0,0,1,2,3,4,1,0,0,1
,4,1;5
3160 DATA5,1,3,2,1,5,5,1,4,4,0,0,4,1,2,1
,1,3,4,1
3170 DATA5,5,1,4,4,1,0,0,1,1,2,1,1,3,0,0
,0,4,5
3180 DATA5,1,2,4,1,1,1,4,4,4,1,5,4,4,1,4
,1,2,1,0
3190 DATA0,0,1,4,4,1,4,1,5,1,4,0,0,2,1,1
,4,1,5
3199 REM *** TABLEAU 3 ***
3200 DATA5,1,3,1,4,1,4,1,4,4,1,1,4,1,4,1
,1,1,0,0
3210 DATA0,1,4,1,4,4,1,1,1,1,4,1,4,1,4,4
,3,1,5
3220 DATA5,1,2,3,1,0,0,0,4,0,0,0,3,0,0,0
,4,0,0,0
3230 DATA0,0,1,1,1,1,4,4,1,0,0,1,1,4,1,3
,2,1,5
3240 DATA5,1,1,2,3,5,1,4,1,4,4,1,2,1,4,1
,0,0,0,0
3250 DATA0,0,0,5,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,3,2
,1,1,5
3260 DATA5,1,1,1,2,3,1,1,1,4,1,1,4,4,1,0
,0,0,0,0
3270 DATA0,0,0,0,5,1,1,1,3,1,4,4,1,3,2,1
,1,1,5
3280 DATA5,1,4,1,1,2,1,1,0,0,0,1,4,1,0,0
,0,0,0,0
3290 DATA0,0,0,0,0,5,4,1,2,1,5,4,1,2,1,4
,4,1,5
3299 REM *** TABLEAU 4 ***
3300 DATA5,1,4,1,3,1,4,1,1,4,4,1,1,4,1,1
,4,0,0,0
3310 DATA1,1,4,1,1,4,1,1,1,4,4,1,1,1,4,1
,1,1,5
3320 DATA5,4,1,1,2,1,1,4,0,0,0,1,0,0,1,1
,0,0,0,4
3330 DATA4,1,1,4,1,1,1,1,4,4,4,1,1,4,4,1
,3,1,5
3340 DATA5,1,3,1,4,1,4,4,1,4,1,4,1,1,1,1
,1,1,4,1
3350 DATA1,1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,4,1,1,4,1
,2,1,5
3360 DATA5,1,2,1,0,0,0,1,1,4,1,1,4,4,1,1
,1,4,1,1
3370 DATA1,1,4,4,1,1,4,1,1,1,1,4,4,1,1,3
,3,1,5
3380 DATA5,5,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1
,1,1,4,1
3390 DATA1,1,1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,1,1,2
,5,5,5
3399 REM *** TABLEAU 5 ***
3400 DATA5,1,4,1,3,1,1,1,1,4,1,1,1,3,5,5
,5,5,5,5
3410 DATA1,0,0,4,0,0,0,3,0,0,0,1,1,0,0,0
,4,5,5
3420 DATA5,4,1,1,2,1,1,3,5,5,5,5,1,2,1,4
,1,3,5,5
3430 DATA5,5,5,5,5,5,1,2,1,0,0,1,0,0,1,1
,3,1,5
3440 DATA5,5,4,1,3,1,1,2,5,5,5,5,1,1,1,1
,1,2,1,1
3450 DATA1,4,1,1,1,4,4,1,1,4,1,1,4,1,4,1
,2,1,5
3460 DATA5,5,5,1,2,4,1,3,5,5,5,5,1,3,1,4
,1,1,3,1
3470 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5
,5,5,5
3480 DATA5,5,5,5,1,1,1,2,1,4,4,1,1,2,1,5
,5,1,2,1
3490 DATA4,4,1,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5
,5,5,5
3499 REM *** TABLEAU 6 ***
3500 DATA5,1,4,1,0,0,0,1,0,0,0,1,3,1,4,1
,1,4,1,5
3510 DATA1,3,1,1,4,1,3,1,5,1,1,3,1,4,1,3
,1,4,5
3520 DATA5,1,4,0,0,0,1,0,0,1,1,3,2,1,1,1
,1,1,1,5
3530 DATA3,2,1,5,1,3,2,1,5,1,3,2,1,5,1,2
,3,4,5
3540 DATA5,1,4,1,0,0,1,0,0,0,1,2,3,1,4,1
,1,4,1,5
3550 DATA2,3,1,5,1,2,3,1,5,1,2,3,1,5,1,3
,2,1,5
3560 DATA5,4,4,4,4,4,1,4,1,4,4,1,2,1,1,1
,1,1,1,1
3570 DATA1,2,1,5,1,1,2,1,4,4,1,2,1,5,1,2
,3,1,5
3580 DATA5,5,5,5,1,1,1,4,1,4,1,1,4,1,1,1
,1,4,1,1
3590 DATA1,1,4,4,1,1,1,1,4,1,1,1,1,1,4,1
,2,1,5
5000 GOSUB6000:CLS:ATTRB1,0:LOCATE5,1:CO
LOR2:PRINT"G R A N U L U S":COLOR7:ATTRB
0,0
5010 LOCATE3,5:PRINT"   NOUS SOMMES EN L
'AN DE GRACE 2986 ET LES COLONIES DE PLA
NETES SONT NOMBREUSES   VOTRE PLANETE NA
TALE A UN CURIEUX PROBLEME : DES BARBARE
S L'ONT ENVAHIE ET Y ONT DETRUIT TOUTE L
A VEGETATION."
5020 PRINT"   VOICI VOTRE MISSION : RECU
PERER CHEZ EUX TOUTES LES FLEURS DE LEUR
 GIGANTES- QUE SERRE.MAIS ATTENTION AUX
REDOUTABLESPAPILLONS PATROUILLEURS QUI V
EILLENT SURELLES ."
5030 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE POUR LA SUITE"
5040 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN5040
5050 CLS:ATTRB1,0:COLOR15:PRINT"COMMANDE
S":ATTRB0,0:COLOR7
5060 PRINT:PRINT"'<'  POUR ALLER A GAUCH
E"
5070 PRINT"'>'  POUR ALLER A DROITE"
5080 PRINT"'N'  POUR SAUTER A GAUCHE. VO
US PERDEZ 3 POINTS POUR UN BOND."
5090 PRINT"'@'  POUR SAUTER A DROITE"
5091 PRINT"'Q'  POUR MONTER AUX ECHELLES
"
5092 PRINT"'W'  POUR DESCENDRE DES ECHEL
LES"
5100 PRINT"'BARRE D'ESPACE' POUR PASSER
A UN TA-   BLEAU SUPERIEUR":COLOR1
5110 PRINT"VOUS NE POUVEZ REVENDIQUER UN
 TABLEAU   SUPERIEUR QUE SI TOUTES LES F
LEURS DU   TABLEAU OU VOUS VOUS TROUVEZ
ONT ETE    CUEILLIES. SINON, VOTRE SCORE
 S'EN      RESSENTIRA !":COLOR7
5120 PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
POUR LA SUITE"
5130 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN5130
5500 CLS:LOCATE5,10:PRINT"QUEL TABLEAU (
DE 1 A 6) ";
5510 INPUTZ
5515 IFZ<1ORZ>6THEN5515
5516 PRINT:PRINT:PRINT"VEUILLEZ PATIENTE
R QUELQUES SECONDES SVP"
5520 FORI=1TOZ-1:FORJ=1TO39*5:READQ:NEXT
:NEXT:GOTO150
6000 PLAY"A5L1204DO03DO04MI02MI04SO01SO0
4LA01LA04LA#01LA#04LA01LA04SO01SO04MI01M
I"
6010 PLAY"03DO04DO02MI04MI01SO04SO01LA04
LA01LA#04LA#01LA04LA01SO04SO01MI04MI"
6020 PLAY"01FA04FA01LA04LA01DO05DO01RE05
RE01RE#05RE#01RE05RE01DO05DO01LA04LA"
6030 PLAY"04DO03DO04MI02MI04SO01SO04LA01
LA04LA#01LA#04LA01LA04SO01SO04MI01MI"
6040 PLAY"04SO01SO04SI01SI05RE01RE05MI01
MI05FA01FA05MI01MI05RE01RE04SI01SI"
6050 PLAY"01FA04FA01LA04LA01DO05DO01RE05
RE01RE#05RE#01RE05RE01DO05DO01LA04LA"
6060 PLAY"L1203DO04DO02MI04MI01SO04SO01L
A04LA01LA#04LA#01LA04LA01SO04SO01MI04MIL
801DO04DO01DO04DO01DO04DO01DO04DO01DO04D
O01DO04DOL1201DOL4805DO"
6070 FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
6100 COLOR2:LOCATE0,5,0:PRINT" AVEC LE T
HOMSON MO5 DE L'INCOMPARABLE"
6110 ATTRB1,1:COLOR1:PRINT:PRINT:PRINT"
  JEAN-BAPTISTE":PRINT:PRINT"       BERTH
OU"
6120 RETURN
```

LE SNORLUCK

COMMODORE 64



Téléviseurs mis en péril par des G.A.G.(Générateurs Anti-Gravité), réclament de toute urgence l'aide d'un snorluck !..

Stéphane JEANNERET et Sami COLL

SUITE DU N°151


```
3170 PRINT"|  ───┤    ●
|  |"
3180 PRINT"|  |    |  |
|  |"
3190 PRINT"|  |    |  |
|  |"
3200 PRINT"|  |    |  |
|  |"
3210 PRINT"|  |  ●  |  |
|  |"
3220 PRINT"|  |   ●  |
●  |"
3230 PRINT"|  |    |  |
   |"
3240 PRINT"|  |    |  |
   |"
3250 PRINT"|  |    |  |
   |"
3260 PRINT"|  |  ──┬──
──┤"
3270 PRINT"|  |
   |"
3280 PRINT"|  |
   |"
3290 PRINT"|  ●      ●
   |"
3300 PRINT"|      ●    ●
   |"
3310 PRINT"|       |   |
   |"
3320 PRINT"|       |   |
 ■■ |"
3330 PRINT"──────┴──────
──┘"
3340 RETURN
3350
3360 REM *** TABLEAU 5 ***
3370 :
3380 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222
3390 POKEV+4,213:POKEV+5,90:POKEV+6,40:POKEV+7,90:POKEV+8,213:POKEV+9,187
3400 PRINT"┌──────●  ●─
─┐"
3410 PRINT"|
   |"
3420 PRINT"|
   |"
3430 PRINT"|
   |"
3440 PRINT"├───────●
   |"
3450 PRINT"|          |
   |"
3460 PRINT"|          |
   |"
3470 PRINT"|          |
   |"
3480 PRINT"├──────────┘
   |"
3490 PRINT"|
   |"
3500 PRINT"|
   |"
3510 PRINT"|
   |"
3520 PRINT"|  ●─────┐
   |"
3530 PRINT"|        |
   |"
3540 PRINT"|        |
   |"
3550 PRINT"|        |
   |"
3560 PRINT"├──●  ●    ──
──┤"
3570 PRINT"|     |
   |"
3580 PRINT"|     |
   |"
3590 PRINT"|     ├──┐
   |"
3600 PRINT"|  ●──┘   ───
   |"
3610 PRINT"|
   |"
3620 PRINT"|
   |"
3630 PRINT"|       ●
 ■■ |"
3640 PRINT"──────────●  ●─
──┘"
3650 RETURN
3660 :
3670 REM *** TABLEAU 6 ***
3680 :
3690 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222
3700 POKEV+4,213:POKEV+5,60:POKEV+6,193:POKEV+7,90:POKEV+8,35:POKEV+9,220
3710 PRINT"┌──  ●  ●  ●───
   |"
3720 PRINT"|  |  |
   |"
3730 PRINT"|  |  |
   |"
3740 PRINT"|  |  |
   |"
3750 PRINT"|  |  ├───┬──
──┤"
3760 PRINT"|  ●  |   ├─
└─┤"
3770 PRINT"|     |   |
   |"
3780 PRINT"|     |   |
   |"
3790 PRINT"|     |  ●  |  ●
   |"
3800 PRINT"├─────┘  |  ●  |
   |"
3810 PRINT"|        |     |
   |"
3820 PRINT"|        |     |
   |"
3830 PRINT"|        |     |
   |"
3840 PRINT"|   ┌────┴─────┘
   |"
3850 PRINT"|   |
   |"
3860 PRINT"|   |
   |"
3870 PRINT"|  ●
   |"
3880 PRINT"|        ●──┬──
──┤"
3890 PRINT"|          | DUR
   |"
3900 PRINT"|          |
DUR |"
3910 PRINT"├───────┘   ───
──┤"
3920 PRINT"|       |
   |"
3930 PRINT"|       |
   |"
3940 PRINT"|       |
 ■■ |"
3950 PRINT"────●  ●  ●  ●──
──┘"
3960 RETURN
3970 :
3980 REM *** TABLEAU 7 ***
3990 :
4000 XA=96:YA=155:XB=214:YB=222
4010 POKEV+4,64:POKEV+5,90:POKEV+6,215:POKEV+7,60:POKEV+8,184:POKEV+9,220
4020 PRINT"┌─────────────
   |"
4030 PRINT"|
   |"
4040 PRINT"|
   |"
4050 PRINT"|
   |"
4060 PRINT"|   ┌──────────
\  |"
4070 PRINT"|   |
|  |"
4080 PRINT"|   |
|  |"
4090 PRINT"|   |
|  |"
4100 PRINT"|   |  ┌─────┐
|  |"
4110 PRINT"|   |  |     |
|  |"
4120 PRINT"|   |  |     |
|  |"
4130 PRINT"|   |  |     |
|  |"
4140 PRINT"|   |  | ┌─┐ |
|  |"
4150 PRINT"|   |  | |FA| |
|  |"
4160 PRINT"|   |  | |CI| |
|  |"
4170 PRINT"|   |  | |LE| |
|  |"
4180 PRINT"|   |  └─┴─┘ |
|  |"
4190 PRINT"|   |        |
|  |"
4200 PRINT"|   |        |
|  |"
4210 PRINT"|   |        |
|  |"
4220 PRINT"|   └────────┘
   |"
4230 PRINT"|
   |"
4240 PRINT"|
|  |"
4250 PRINT"|
| ■■ |"
4260 PRINT"────────────
──┘"
4270 RETURN
4280 :
4290 REM *** TABLEAU 8 ***
4300 :
4310 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222
4320 POKEV+4,32:POKEV+5,100:POKEV+6,215:POKEV+7,60:POKEV+8,148:POKEV+9,220
4330 PRINT"┌●  ●  ●───┬──
   |"
4340 PRINT"|   |  └────┤
   |"
4350 PRINT"|   |       |
   |"
4360 PRINT"|   |       |
   |"
4370 PRINT"|   |       ●─
   |"
4380 PRINT"├───┴───●   ●
└─┤"
4390 PRINT"|   |BIZ /  /
   |"
4400 PRINT"|   |AR  /  /
   |"
4410 PRINT"|   |R  /  ┌───
\  |"
4420 PRINT"|   |E /  /
|  |"
4430 PRINT"|   ●/   ●
|  |"
4440 PRINT"|
|  |"
4450 PRINT"|        ●──●
   |"
4460 PRINT"|           |
   |"
4470 PRINT"├──────┐    |
   |"
4480 PRINT"|      |    |
   |"
4490 PRINT"|      └─┐  |
   |"
4500 PRINT"|        |  |
   |"
4510 PRINT"|   ●    |  |
   |"
4520 PRINT"|        |  |
●  |"
4530 PRINT"|   ├──●  |  |
   |"
4540 PRINT"|        |  |
   |"
4550 PRINT"|        |  |
   |"
4560 PRINT"|        |  |
 ■■ |"
4570 PRINT"●  ●  ●──┴──┴─
──┘"
4580 RETURN
4590 :
4600 REM *** TABLEAU 9 ***
4610 :
4620 XA=30:YA=58:XB=214:YB=222
4630 POKEV+4,216:POKEV+5,60:POKEV+6,96:POKEV+7,180:POKEV+8,160:POKEV+9,220
4640 PRINT"┌──┬────●  ●──┬─
──┐"
4650 PRINT"|   |    |  |
   |"
4660 PRINT"|   |    |  |
   |"
4670 PRINT"|   ●    |  |
   |"
4680 PRINT"|      ●  |  |  ┌─
\  |"
4690 PRINT"|      |  |  |  |
   |"
4700 PRINT"|      |  |  |**
   |"
4710 PRINT"├──────┘  |  |**
   |"
4720 PRINT"|         |  |
   |"
4730 PRINT"|         |  |H
   |"
4740 PRINT"|         |  |E
   |"
4750 PRINT"|   ●─────┘  |B
   |"
4760 PRINT"|            |D
   |"
4770 PRINT"|            |O
   |"
4780 PRINT"|            |G
   |"
4790 PRINT"├──────●     |I
   |"
4800 PRINT"|         ●  |C
   |"
4810 PRINT"|            |I
   |"
4820 PRINT"|            |E
   |"
4830 PRINT"|   ┌─────┐  |L
   |"
4840 PRINT"|   |     |
   |"
4850 PRINT"|            |**
   |"
4860 PRINT"|            |**
   |"
4870 PRINT"|            |
| ■■ |"
4880 PRINT"──────●  ●──
──┘"
4890 RETURN
4900 :
4910 REM *** TABLEAU 10 ***
4920 :
4930 XA=30:YA=98:XB=30:YB=230
4940 POKEV+4,128:POKEV+5,130:POKEV+6,128:POKEV+7,190:POKEV+8,180:POKEV+9,218
4950 PRINT"┌─────────────
──┐"
4960 PRINT"|FELICITATIONS ! VOUS A
VEZ |"
4970 PRINT"|PASSE TOUS LES TABLEAU
X ! |"
4980 PRINT"|BONUS:1000 POINTS
   |"
4990 PRINT"|ON RECOMMENCE,EN PLUS
DUR!|"
5000 PRINT"├─────────────
──┤"
5010 PRINT"|
   |"
5020 PRINT"|
   |"
5030 PRINT"|
   |"
5040 PRINT"|  \         /
   |"
5050 PRINT"|   \       /
   |"
5060 PRINT"|    \     /
   |"
5070 PRINT"|     \   /
   |"
5080 PRINT"|      \ /
   |"
5090 PRINT"|       \/
   |"
5100 PRINT"|       |  |
   |"
5110 PRINT"|       |  |
   |"
5120 PRINT"|       |  |
   |"
5130 PRINT"|       |  |
   |"
5140 PRINT"|       |  |
   |"
5150 PRINT"|       |  ───
   |"
5160 PRINT"|       |
   |"
5170 PRINT"|       |
   |"
5180 PRINT"|       |
 ■■ |"
5190 PRINT"────────┴───
──┘"
5200 SCO=SCO+1000
5210 RETURN
5220 :
5230 REM ********************
5240 REM *** SON DU DEBUT ***
5250 REM ********************
5260 :
5270 GOSUB5840
5280 POKESI+1,70:POKESI,50
5290 FORI= 1 TO 150 :NEXT I
5300 POKESI+1,90:POKESI,35
5310 FORI= 1 TO 60:NEXT I
5320 POKESI+1,110:POKESI,30
5330 FORI= 1 TO 150:NEXT I
5340 POKESI+1,90:POKESI,15
5350 FORI= 1 TO 60:NEXT I
5360 POKESI+1,110:POKESI,60
5370 FORI= 1 TO 500:NEXT I
5380 POKESI+1,0:POKESI,0
5390 RETURN
5400 :
5410 REM ********************
5420 REM * FIN DE LA PARTIE *
5430 REM ********************
5440 :
5450 GOSUB5840
5460 POKESI+1,50:POKESI,50
5470 FORI= 1 TO 50:NEXT I
5480 POKESI+1,35:POKESI,35
5490 FORI= 1 TO 100:NEXT I
5500 POKESI+1,30:POKESI,30
5510 FORI= 1 TO 150:NEXT I
5520 POKESI+1,15:POKESI,15
5530 FORI= 1 TO 200:NEXT I
5540 POKESI+1,10:POKESI,10
5550 FORI= 1 TO 400:NEXT I
5560 POKESI+1,0:POKESI,0
5570 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]|┌────
────┐";
5580 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]|▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒|"
5590 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]|▒
JEU TERMINE !▒|"
5600 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]|▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒|"
5610 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQ]]]]]\
────┘"
5620 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQQQQ]]]]
]]]]]PRESSEZ FEU"
5630 FORT= 56025 TO 56035
5640 P=P+1
5650 POKET,P
5660 IF P=7 THEN P=1
5670 IF PEEK(56320)=111 THEN 5700
5680 NEXT T
5690 GOTO5630
5700 POKEV+21,0:ENERG=500:GOTO300
5710 :
5720 REM *********************
5730 REM * SON PRISE DE TELE *
5740 REM *********************
5750 GOSUB5840
5760 FORX= 1 TO 50
5770 POKESI,15:POKESI+1,INT(RND(0)*255)
5780 NEXT X
5790 POKESI,0:POKESI+1,0
5800 RETURN
5810 :
5820 REM INITIALISATION SON *
5830 :
5840 SI=54272:POKESI+5,25:POKESI+6,68:POKESI+4,17:POKESI+24,15
5850 RETURN
```

C'est nouveau, ça vient de sortir

LA SAGA DU MSX (512° PARTIE)

Sony fait encore des siennes : un nouvel ordinateur système MSX va bientôt être disponible, en septembre pour être plus précis, juste après le SICOB pour être encore plus précis.

On ne va pas recommencer les discussions oiseuses autour d'un hypothétique MSX 3, il (ne) s'agira (que) d'un MSX 2.
Le HB 700F, puisque tel est son petit nom (HB pour Hit-bit, comme d'habitude, et F pour France, autrement dit système Secam ou le HB 700P, P pour PAL) a exactement le même look que son frérot le HB 500F. Seul l'intérieur change.
Première chose, il dispose de 256 Ko de Ram en ligne, directement adressables sous Basic (contre 128 pour le 500). La VRam, elle, ne bouge pas (128 Ko), pas plus que la Rom d'ailleurs (64 Ko).
Second changement, la bête sera livrée avec 4 logiciels intégrés, réunis sous le doux pseudonyme de HiBrid, qui utilise le ''système de traitement du DOS par icônes, soit, en gros, un GEM.
Le premier de ces logiciels s'appelle *Hi-Text*, et, ô surprise, c'est un traitement de texte très puissant, bourré d'options utiles. Ensuite, on a *Hi-Base*, qui est, ô étonnement, une base de données; même remarque que précédemment.
Troisième intégré, c'est *Hi-Calc*, qui est, décidément il n'y a que des surprises, un calc, je suis soufflé.
Enfin, *Hi-Graph* vous permet de faire plein de jolis dessins, mais pas n'importe lesquels : pas de petits mickeys en vue, rien que des histogrammes, des diagrammes, des camemberts... En fait, vous pouvez charger en image de fond un dessin réalisé avec un utilitaire graphique, genre Graphic Master.
A tout moment, mais à condition que vous soyez sous HiBrid, une calculette, une horloge et un calendrier-agenda sont accessibles.
De même, le fait que ces softs soient intégrés offre la possibilité de prendre un fichier créé avec le tableur ou le dessinateur, et de le mixer avec un autre créé avec le traitement de texte, et vice-versa.
Le prix de l'engin ? Pour 4990 balles, vous aurez droit à l'unité centrale avec drive 3''1/2 double face double densité intégré, le clavier séparé, la souris et le logiciel.
Sinon, côté soft, la sortie du HB 700 coïncidera avec celle de plusieurs logiciels directement importés du Japon, dont des langages (Pascal, Assembleur, Fortran, Cobol), mais surtout des softs spécifiques au MSX 2, c'est-à-dire qui prendront en compte les capacités, principalement graphiques, de ces bécanes. Et d'après quelques démos que j'ai pu voir, je vous raconte pas le carnage que ça va faire dans les chaumières !



CRAPAUD

Ne confondez pas : Toad Runner n'est pas une nième copie de Lode Runner. Ça serait plutôt un soft du genre de Sorcery, en plusieurs milliers de fois moins bien. Ça raconte l'histoire d'un mec, un beau prince, qui, par une nuit de folie, est devenu on ne sait pas comment une espèce de crapaud visqueux appelé Toad Runner, et qui court sans arrêt à la recherche de sa princesse, seule capable de lui rendre sa forme humaine et sa petite gueule ignoble de petit prince merdeux. Inutile d'en dire plus, ce jeu est merdique, et encore, je suis poli.
Toad Runner de *Ariolasoft* pour Amstrad.



ZIZIQUE



Chers amis lecteurs, ouvrez grandes vos oreilles, fermez les yeux (seulement après avoir lu cet article !), et laissez-vous bercer par la musique.
Ecoutez la Marseillaise, le dernier Kim Carnes, le j'espère tout dernier Jeanne Mas, tout ce que vous voulez sur votre Amstrad chéri. En effet, grâce à Melbourne House, toutes les musiques que j'aime - euh... pardon, ça c'est du Johnny... excusez-moi, je le ferai plus- viendront enchanter et égayer vos oreilles.
En effet encore, la sus-citée Melbourne House vous propose le meilleur utilitaire musical que j'ai pu voir jusqu'ici pour Amstrad, **The Music Box.**
Tous les paramètres indispensables pour entendre autre chose que le rot aigu du chat castré venant de finir son lait quotidien sont redéfinissables, et ce très simplement : des croquis, que dis-je, des schémas ultra-clairs font sauter aux yeux les enveloppes de ton et de volume, si difficiles à déchiffrer dans les autres softs de ce genre.
Pour jouer, le clavier a été redéfini comme un vrai clavier de piano, ce qui était bien la moindre des choses. On appuie sur une touche, et la note correspondante vient s'afficher sur la portée. A la différence de bien d'autres, *The Music Box* permet de jouer sur les trois voix du CPC et sur quatre octaves, pour faire des mélodies les plus entraînantes possible.
Je ne citerai pas toutes les options possibles avec *The Music Box*, ça serait trop long, et je me contenterai de vous conseiller (le mot est faible) de l'acquérir au plus vite.
The Music Box de *Melbourne House* pour Amstrad.

VOUS AVEZ GAGNÉ, J'ABANDONNE

Bon, ben je crois que je vais abandonner ma dure quête de l'originalité dans la programmation des logiciels. Non, sans blague, on a beau gueuler, ça ne sert à rien. Il est vrai que les softs en question - mais au fait, quels softs ? Eh bien, ceux qui ne sont que de pâles copies des meilleurs Ultima (Alien 8...), et qui reprennent le principe d'animation et le style des dessins - sont très jolis, que bien souvent ils sont réussis, tant au niveau dessin, qu'animation que musique, mais vraiment, ça fait trop longtemps qu'on est envahi. En ce moment, je gueule sur Mastertronic. Encore une fois, c'est vrai que **Con-quest** est bien réussi, mais moi, je peux plus, on a déjà donné. Je suis totalement pour les jeux d'arcade/aventure, mais merde, trop c'est trop.
ALors, **Con-quest** de *Mastertronic* pour Amstrad est à réserver aux amateurs du genre, s'il y en a encore.



GRAPH-PORNO

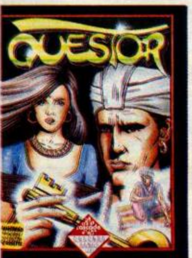
Fanas du dessin, voilà de quoi assouvir votre soif de petits mickeys de toutes les couleurs : **Graph-x.**
Il s'agit donc d'un utilitaire de dessin sur ordinateur, sur Amstrad pour être plus précis, qui regroupe toutes les fonctions que doit posséder un soft de ce genre : du simple point jusqu'aux arcs d'ellipse, en passant par les droites, les carrés, les polygones, les cercles et arcs de cercle et les ellipses elles-mêmes, toutes les figures géométriques indispensables y sont; les fonctions n'ont pas non plus été délaissées : la loupe, la gomme, couper/coller, la taille du curseur, l'échelle de repérage, les changements de couleurs, le FILL, le pinceau avec ses différents motifs et formes, tous sont là; les classiques et indispensables sauvegarde/chargement aussi; une hard-copy d'écran qui prend en compte 7 types d'imprimantes différents (NDLCorrectrice : eh oui, c'est les types qui sont différents, pas les imprimantes (NDLAuteur : si les types sont différents, les imprimantes aussi, eh banane !)); et enfin, le plus beau, la fonction ''alpha''.
Kesako, alpha ? C'est une fonction qui permet d'écrire des caractères dont on choisit la taille, l'épaisseur, la direction d'écriture (tous les sens sont permis), et l'italique (on choisit l'inclinaison des caractères).

En prime, le soft travaille dans les trois modes d'écran de l'Amstrad.
Graph-x de *Norsoft* pour Amstrad.



LES NULLITÉS DU MOIS

Mesdames et messieurs, regardez bien ces deux programmes. A priori, tout les différencie : les titres ne sont pas les mêmes, l'un s'appelle **Questor,** l'autre **Activator**; les jaquettes ne sont pas les mêmes, bien que toutes les deux nulles; enfin, les buts du jeu (ou des jeux, je ne sais pas ce qu'il faut dire dans ces cas-là) ne sont pas les mêmes malgré des similitudes flagrantes, dans le premier il faut retrouver et libérer une princesse prisonnière, et dans le second il faut retrouver et secourir un vaisseau spatial égaré.



Alors pourquoi parler de ces deux softs dans le même article ?
D'abord, parce qu'ils sont tous les deux du même éditeur (Cascade Games).
Ensuite, parce qu'ils sont tous les deux aussi nuls.
Enfin, parce qu'ils sont tous les deux allés tout droit dans la poubelle.
Mais il y a encore d'autres points communs entre les deux. Primo, les graphismes sont presque exactement identiques; deuxio, l'animation, bien que ne cassant pas des briques, n'est quand même pas complètement ratée, il faut bien l'avouer; tertio, ces jeux sont encore plus chiants que de faire la queue à la cafétéria le midi pour pouvoir se foutre quelque chose dans la panse. Il est impossible de passer plus de quelques minutes sur l'un des deux sans se faire chier à en mourir.
Enfin, la musique, ou plutôt la sono, est aussi nulle sur l'un que sur l'autre, ce qui n'est pas peu dire. Les fausses notes foisonnent et les boutons bourgeonnent. A éviter absolument, sauf en cas d'envie de suicide. Pas d'utilisation (prolongée ou pas) sans avis médical.
Questor et **Activator** de *Cascade Games* pour Amstrad.



UN LECTEUR DE PLUS (joie !)

Je sais pas si vous avez remarqué, mais cette semaine, y en a beaucoup pour Amstrad. Alors pourquoi se gêner ? Continuons donc..
Je vous présente **Ramdisk**.
Décomposons le nom de ce soft qui, je le précise dès maintenant, n'est pas un jeu mais un utilitaire, y en a encore : l'évidence saute aux yeux avec force et vigueur, on retrouve deux des mots sacrés de l'informatique, à savoir ''Ram'' et ''disk''. De là à déduire qu'il s'agit d'un disque virtuel il n'y a qu'un pas, que je franchirai le plus rapidement possible pour ne pas vous faire trop languir.
Tout est dit. Ou presque. Après chargement, on dispose de quatre commandes basic supplémentaires : IM, qui de même que IA ou IB permet de sélectionner le disque sur lequel on va travailler, le ''M'' représentant bien sûr le disque virtuel; IFORMAT ''M'', N qui formatte (non ? eh si) le disque virtuel en N Ko (64 maximum); IFORMAT ''drive'',''type'', où ''drive'' est le drive à formatter (non encore ? si toujours), soit A, B ou M, et ''type'' le format choisi (Vendor ou Data); ICOPY copie (non une fois de plus ? si pour la dernière fois) un fichier d'un des lecteurs à un autre; et enfin ITYPE qui, tout comme la commande CP/M du même nom, permet d'afficher à l'écran le contenu d'un fichier ASCII.
A signaler que toutes les commandes habituelles concernant les lecteurs de disquettes (OPENIN, OPENOUT, CAT, IDIR, IERA, IREN...) sont également valables pour le disque virtuel, et que les données sauvées sur ce disque ne sont pas perdues après la réinitialisation de l'ordinateur (mais elles le sont si on coupe le courant, faut pas déconner).
Bref, un bon utilitaire qui, utilisé conjointement avec BANKMAN du CPC 6128, ouvre pas mal de possibilités.
RamdiskbaFT10ab de ***Micro-c*** **pour Amstrad 6128, 464 ou 664+64 Ko.**



DU BON POUR THOMSON

Bonne nouvelle pour les thomsonistes : Sorcery, l'un des meilleurs jeux d'arcade sur Amstrad, vient de débarquer sur leur bécane préférée.
Deuxième bonne nouvelle pour les thomsonistes : l'adaptation est plutôt bien réussie. Les décors sont superbes, les personnages amusants (si on oublie le fait qu'ils sont de la couleur de l'endroit où ils se trouvent, c'est-à-dire qu'ils clignotent), l'animation plutôt bien réussie.
Seul problème, le son : y en a pas. Juste quelques bruitages de temps en temps (tiens, à propos, sur la jaquette y a écrit ''musique atmosphérique et effets sonores''. Effets sonores, je veux bien, y en a. Mais musique atmosphérique, que dalle, rien. C'est de la publicité mensongère, ça, madame).
baFT11ab Sorcery de *Virgin Games* pour Thomson, toute la gamme.

Version Française Intégrale
Sorcery
Thomson

C'est nouveau, ça vient de sortir

PSI CAUSE



Réfléchissons un peu : nous sommes à l'époque de la rentrée scolaire, l'élève va donc commencer à traîner dans les librairies spécialisées pour acheter ses bouquins de classe; et si, par la magie de la publicité et des pots de vin, il voyait, dans le rayon d'à côté, plein de nouveaux livres d'informatique, quelle serait sa réaction ? La curiosité, surtout s'il s'agit d'un passionné d'ordinateur, lui ferait presque immanquablement jeter un œil sur lesdits livres, et pourquoi pas, l'acheter ? C'est sûrement le raisonnement qu'ont dû tenir les éditeurs de livres d'informatique, comme Sybex, Hachette-Nathan, et puis PSI.
On a reçu un carton, à l'HHHHebdo, où dedans y avait 8 nouveaux bouquins, rien que ça ! Bon, on va pas vous en causer comme ça, les huit d'un coup, parce que sinon, ça serait dévastateur pour vos pauvres neurones. Donc, on regroupe par thème, et on commence avec **RSX et routines assembleur sur Amstrad CPC.**
Assez complet, le livre traite, on ne s'en doutait pas, du langage machine du Z80. Ça commence par un rappel des notions de base de l'assembleur, ensuite vient une liste commentée des instructions du Z80, et après, il y a plein de routines expliquées en long, en large et en travers par des organigrammes et des commentaires. Mais quelles routines ? Traitement des nombres, des listes de variables numériques ou alphanumériques, graphismes, et mathématiques (calcul d'aires, de volumes...). Pour finir, on trouve en annexe le moyen d'implanter les routines pour en faire des fonctions RSX, et une liste, maintenant commune à tous les livres de ce genre, des plus importantes routines système de l'Amstrad.
Bon, ben, en fait, on a un bon bouquin qui peut s'avérer utile, et à un prix raisonnable vu son nombre de pages (370) et la bonne qualité de son contenu, puisqu'il vous soulagera, quand même, de 200 francs tout ronds. Et c'est pas tout ; pour 150 balles supplémentaires, vous pourrez acquérir la disquette avec tous les programmes du livre.

PAS POUR TOUT LE MONDE

Eh bien voilà, chers amis, surtout les Atari-800 XLiens, vous pourrez dorénavant à partir de maintenant pas plus tard que tout de suite faire mumuse avec **Raid over Moscow,** ce titre de US Gold d'abord distribué par Amsoft pour l'Amstrad.




Le niveau du jeu reste le même (très appréciable), car si le soft a perdu côté graphisme (beurk les décors), il a beaucoup gagné côté animation (youpi les sprites). Pour le reste, eh bien il s'agit toujours pour vous de stopper l'attaque nucléaire lancée par les Soviets en vous infiltrant dans Moscou, rien que ça, pour détruire les rampes de lancement des missiles nucléaires. Bonne chance, tovarich.
Egalement, toujours les XLiens, vous pourrez vous marrer un peu avec un nouveau soft de Mastertronic, **Ninja.**
Il ne s'agit pas du tout de remplir une mission quelconque, c'est un combat. Pour les connaisseurs, ça ressemble beaucoup à *Chop Suey*, avec malgré tout des personnages un peu plus petits, et donc un peu plus réalistes. Mais ça reste quand même un soft de simulation de combat, un de plus. Enfin, toujours pour la même catégorie de personnel, vous pourrez encore, grâce à **Silent Service,** replonger dans l'ambiance des années folles de la seconde guerre mondiale, et dans la merde sous-marine, aux commandes de votre US Fleet Submarine, et aller faire un destroy d'enfer sur les Japonais, juste histoire de dire, pour déconner un peu, que vous entrez dans la "twilight jaune" (ceci était une vanne, je reconnais qu'elle n'est nippone ni mauvaise)...

Raid over Moscow de *US Gold*, **Ninja** debaPIOab Mastertronic et **Silent Service** de *Microprose*, tous trois pour Atari XL.

PSI CAUSE II

Voilà, ça c'est le deuxième PSI. Ça s'appelle **Super jeux PC et compatibles, 50 programmes de jeux en basic.** Bon, déjà, j'aime pas le titre. "Super jeux", ça fait pompant. Ensuite, je connaissais les autres livres de cette série pour MSX, CPC et les autres, et ça avait toujours donné des trucs vraiment nuls. En plus, j'en vois pas vraiment l'intérêt, de ce livre : si on achète un ordinateur pour programmer en basic, on évite de s'acheter un PC, ça n'a pas de sens; il existe plein d'autres langages autrement plus puissants. Enfin bon, c'est pas grave, lisons quand même. Y a donc 50 jeux en basic qui sont proposés, avec des listings commentés, parce qu'après tout, le but de ce livre est d'apprendre par des exemples la programmation en basic. Malheureusement, les exemples en question sont pas assez bons pour apprendre grand chose. Et puis franchement, même si on est assez con pour programmer en basic sur PC, je ne crois pas qu'il existe quelqu'un assez débile - à part l'auteur de ce livre - pour faire des jeux. A part aussi les mômes qui utilisent l'ordinateur de papa, mais c'est un cas rare.
Les jeux en question, c'est les grands classiques des consoles de jeux d'il y a quelques années : anagrammes, awari, casse briques, Tron... En tout, trois grands thèmes : jeux d'adresse, jeux de réflexion et jeux de hasard.
Le tout en 220 pages, pour 120 francs. Ça va encore, c'est pas trop cher. Et y a encore la disquette avec les programmes disponibles pour 150 balles. Ça c'est cher.



THOMSON À LA BONNE PORTE

DRIIIIING DE MES DEUX.

C'est les yeux humides et les oreilles résonnant encore des flonflons de la Marseillaise que je vous communique cette nouvelle : notre Thomson national vient de passer un accord avec Olivetti, portant sur la distribution du M06 en Italie. La machine a été présentée le 4 septembre au SIMO, genre de festival du son milanais, et le sera également à l'équivalent du Sicob, toujours en Italie, et dont le nom m'échappe pour le moment. L'engin, également fabriqué en france et baptisé PC 128 est gris avec un clavier clair de type QWERTY et dispose d'un codeur à la norme Pal. Olivetti, douzième constructeur mondial en informatique et deuxième en Europe, qui vient d'augmenter son bénéfice de plus de 4O % et qui souhaite se positionner sur le marché de la micro familiale, s'est donc penché sur le berceau du nouveau-né tricolore. Plutôt un bon départ dans la vie !

CHEFS POMPEURS



Les concepteurs et joyeux A.D. (prononcer Art directors, directeurs artistiques quoa) seraient-ils à court d'idées ? Rank Xerox est-il un contructeur maudit ? C'est ce que l'on peut se demander en étudiant de plus près la dernière publicité (dernière en date !) d'Amstrad, qui vous exhorte à jeter vos machines à écrire par la fenêtre. Outre le côté dangereux de l'acte, cette annonce presse n'est ni plus ni moins que la copie du film publicitaire de Young & Rubicam pour Rank Xerox, et qui passe actuellement sur nos écrans. Lorsque l'on connaît le temps nécessaire à la réalisation d'un spot publicitaire (dans le cas présent, un mois), on se dit que la pub Amstrad qui bénéficie des temps de préparation beaucoup plus courts liés à la presse, a forcément été pompée sur celle de Xerox. Déjà qu'ils s'étaient faits tirer l'idée des icônes et des fenêtres (Windows, quoa) par Apple. Si un de leurs brevets vous intéresse, pas de problème, c'est un plaisir de bosser avec eux. Bon, je vous laisse. Je vais de ce pas développer un jeu super. C'est un publicitaire qui se balade sous un building et qui doit éviter les PCW qui lui tombent sur la gueule.

PAUVRE ROBERT E. HOWARD



Dire que ce génial écrivain d'avant guerre, auteur entre autres choses de la fabuleuse série des Conan, de Red Sonja ou bien encore de Kull, s'est donné la mort à l'âge de 30 ans parce qu'il reprochait au reste du monde d'ignorer la culture celte. Ben heureusement qu'il n'est plus là pour voir le dernier jeu de Mastertronic. Dans le genre héros des âges sombres du fer et du sang, c'est un summum. Cet éditeur de softs bon marché nous avait habitués à beaucoup mieux. Une super idée que la leur. Vendre de très bon jeux à prix réduit . C'est raté ! Le prix est toujours réduit, mais le programme tenant sur 96 Ko est au ras des pâquerettes. Ça s'appelle **Se-Kaa of Assiah,** et c'est l'histoire d'un héros barbaresque en diable cherchant la gloire, la richesse et les coups, et figurez-vous que ce brave Se-Kaa a entendu parler de trois objets magiques qui peuvent rapporter à leur inventeur le pouvoir et la fortune. Là, on commence à bien se fendre la poire. Attendez donc que je vous donne le nom des objets que nous riions de conserve. La baguette de lumière (bonjour les toasts), la cassette de Vib-Ra ainsi que le marteau du même nom. Pourquoi pas la main de Mas-Eur pendant qu'on y est ? Maintenant, parlons du jeu proprement dit. Le vocabulaire est faussement étendu, c'est à dire que l'ordinateur ne vous répondra jamais qu'il ne comprend pas, mais n'en fera tout de même qu'à sa tête; quant aux descriptions des lieux, elles sont tout ce qu'il y a de plus réduites. Voilà pour la partie texte, les graphismes (méritent-ils seulement cette appellation ?) sont à la même enseigne. Que ces dessins sont moches. Texte nul plus images moches égalent jeu d'aventure raté. Cqfd. Et toc !
Se-Kaa of Assiah de *Mastertronic* pour Commodore 64

REGARDEZ UN PEU PAR ICI

Hé, ho, c'est là ! Etes vous intéressé par un super jeu pas cher ? C'est parti ! Alors là, Mastertronic s'est complètement défoncé pour sortir ce truc. **Hole in One.** Trou en un. Rien de porno dans ce jeu. Il s'agit d'une simulation de golf. Une de plus je vous le concède, mais les bons jeux bien faits coûtant moins de 50 balles, c'est plutôt rare. Le jeu se déroule entièrement au(x) joystick(s). Votre sens de l'observation vous dit que l'on peut jouer à un ou deux joueurs. C'est bien. Sachant que toute la statégie du golf consiste à utiliser sa série à bon escient, ci-joints quelques conseils. Vous disposez d'une série de 13 clubs (genre de raquette principalement utilisée en golf). Il y a 2 bois (pour tirer loin), 8 fers (pour l'approche moyenne), 1 putter bois (pour se sortir du décor), 1 sand-wood pour sortir du sable, et enfin 1 putter pour l'approche finale. Le parcours fait 18 trous. Soyez vigilant. Imaginez un peu une musique chouettos, des bruitages sympas et une animation d'enfer. Toutes les fois que vous choisissez un club, vous voyez le type, sur l'écran, se diriger vers le caddy qui contient son matos et s'en saisir. Malgré une légère lenteur des graphismes à l'affichage (pas à l'animation), il faut vous procurer ce jeu par tous les moyens.
Supplément didactique : une balle de golf comprend 362 trous sur sa face extérieur. Coupons-la en 2 (bonne chance !). Nous voyons une enveloppe de quelques millimètres, une couche d'élastique mis en boule (genre nœud de vipères) et au centre, une mystérieuse sphère de caoutchouc. Pas touche ! Elle est remplie de pétrole. En fait, vus de la France, les Anglais sont aussi compliqués que les Japs. Si en plus ils se mettent à casser le marché du logiciel...
Hole in One de *Mastertronic* pour Commodore 64/128



OFFICIEL

Ce coup-là, ça y est, les possesseurs d'Atari ST vont bénéficier d'un TOS en ROM. Depuis quelques jours en effet, différents magasins proposent aux utilisateurs de modifier leur ST pour y adapter le fameux TOS, ce qui aura 2 avantages : le premier, évident, étant le gain de temps (à condition que ledit TOS soit compatible avec tous les logiciels. Y parait que oui), le second, contrecoup, beaucoup plus pervers, va vous permettre de savoir si votre revendeur est sympa. Si tel est le cas, vous ne devriez débourser guère plus que le prix de la ROM (vendue 100 francs par Atari). Ce serait la moindre des choses d'offrir la pose de ce foutu composant, ne serait-ce que pour fidèliser la clientèle qui a cru en cette machine. Remarquez, ce serait plus à Atari de payer la pose. A quand le ST livré complet d'origine ? Wait and see...



PSI CAUSE III

Le troisième - et dernier pour cette semaine - PSI, c'est **Macastuces, Mac et Mac Plus, 2° édition.** Si vous voulez, et même si vous ne voulez pas d'ailleurs, c'est le "trucs et astuces" du Mac. On y trouve plein de petites choses qui semblent évidentes, et que pourtant tout le monde ne sait pas. Tenez, savez-vous par exemple que pour mettre à la poubelle un fichier verrouillé, il y a une technique beaucoup plus rapide que de passer par *Lire les informations* du menu *Fichier* pour déverrouiller ? Il suffit de mettre le fichier en question dans la poubelle, tout en appuyant à la fois sur les touches Commande et Option; ça marche même pour le fichier *Clipboard File.*
Et c'est plein de petits trucs comme ça, sur tout : le Mac lui-même, l'imprimante, le clavier, le drive et les disquettes, et aussi sur les logiciels livrés avec (Mac-Paint, Mac-Write...). Ça fait 280 pages, et ça coûte 160 francs.



C'est nouveau, ça vient de sortir

DES SEINS, DES SEINS !

En pommes, poires, ou compotes ? Avouez que ce genre de style de titre a de quoi vous faire mouiller vos bavoirs et même si j'osais ? Non ! Restons sobres. Vos bavoirs, point. Vidcom est un logiciel de plus pour dessiner sur Commodore 64 et 128. Pas mal, pas mal du tout, ce truc. D'abord, il est pas très cher car vendu sans prothèses (tablette, joystick, etc...) ce qui fait que justement, on peut se servir de la tablette, du joystick ou de la souris qui encombrent vos tables ou vos bureaux de sages écoliers. Ensuite, vous disposez de 2 pages de travail alternées, ce qui est éminemment pratique. Par exemple vous faites le dessin d'une voiture sur la page 1 et le dessin de quatre gros cons sur la page 2. Vous copiez ensuite 2 sur 1 et vous devez obtenir ce qui pourrait ressembler à la justice divine (je cause des quatre gros cons de Toulon). C'est dingue, non ? On peut redéfinir des caractères, faire pivoter le dessin, travailler en haute ou basse résolution (si si !) et même l'imprimer, le dessin ! Comme me disait le hacker croisé ce matin, play, Tex !



Vidcom 64 de *Alpha Omega* pour Commodore 64/128.

AQUA ÇA RIME ?

Certains jours, je me demande à quoi pensent les éditeurs de softs quand un auteur vient leur présenter le fruit de ses cogitations programmatoires. J'imagine que bien souvent, ça doit être du genre "ah enfin un soft, ça faisait longtemps que j'en avais plus commercialisé, on va réentendre parler de moi, chouette", et on prend le premier venu, sans souci de qualité.
A mon avis, c'est ce qui a dû se passer dans la tête de monsieur Ariolasoft quand un connard est venu lui présenter **Les Mines du roi Aquantus.**
Le jeu commence.
Le jeu, en fait, n'est qu'un sous-Lode Runner. S'il est vrai que l'animation de votre personnage est terriblement bien faite, il n'en est pas de même pour le reste. D'abord, un truc très agaçant, le chargement sur disquette dure un temps fou, au moins cinq minutes. Ensuite, les tableaux sont très nuls, et même pas difficiles à passer. On a vite fait le tour des 24 tableaux existants. Heureusement qu'une option permet de créer ses propres tableaux les doigts dans le nez, les mains dans la poche et



Dans ce jeu très nul, vous êtes un explorateur heureux, puisque vous avez enfin réussi à retrouver les célèbres mines du roi Aquantus, qui était le puissant souverain d'un étrange royaume où régnaient l'aisance et la fortune. Et, quand il décéda, ses sujets enfermèrent dans son tombeau toute sa fortune, faisant ainsi de lui le mort le plus riche du monde. Et puis le temps a passé, le royaume est mort, on a oublié Aquantus et sa tombe. Mais pas vous. Vous avez retrouvé sa trace. Joie. Alors vous allez à la recherche du trésor, et les pieds au mur, parce que sinon, je vous dis pas.
Et puis la musique est nulle.
Enfin, le jeu est buggé : quand votre bonhomme se casse la gueule à un étage inférieur, vous pouvez continuer à le faire avancer, un mur se créera automatiquement sous lui à chacun de ses pas.
Quitte à dépenser du pognon, allez plutôt chez les putes, au moins c'est amusant.

Les Mines du roi Aquarius de *Ariolasoft* pour Amstrad.

OR FÉE

On ne présente plus Elite, ce super jeu de Firebird. On peut juste dire qu'une version Gold est sortie, plus super encore, plus jolie, bref, encore plus indispensable que la première version.
Elite, Gold edition de *Firebird* pour Amstrad.



ATARI AMER

Tant pis pour ceux qui n'ont pas encore pigé qu'il est de bon ton, pour un importateur, a fortiori s'il est la filiale française de la marque, de s'occuper sérieusement de l'édition de revues consacrées à son matériel. C'est le cas d'Atari qui a voulu racheter l'Atarien à Pressimage pour deux francs six sous. Le résultat est là devant mes yeux, c'est le numéro 1 de Pokey, édité par Pressimage et dédié aux possesseurs de machines Atari 400, 600, 800 et autres XL et XE. Ce premier numéro, outre 16 pages de listings, comporte un dossier traitant de la musique, comme vous pouvez certainement le lire sur la jaquette se trouvant dans les parages. ST Magazine, qui est aussi édité par Pressimage qui semble s'intéresser à l'Atari bien plus qu'Atari, est en vente aussi dans toutes les bonnes charcuteries, et c'est un bon journal, voilà.



NOUS ON L'A

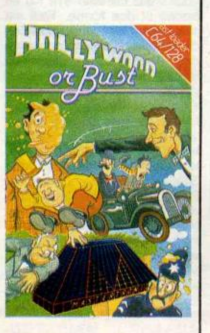
Na, nananère-eu, on a Marble Madness pour Amiga-eu. Pour les survivants, laissez-moi vous expliquer ce qu'est Marble Madness. Forcément. Il n'y a que les ignares pour avoir survécu à cette annonce. Il y a aussi tous ceux qui ne possèdent pas encore d'Amiga. Ouf ! Nous n'avons perdu que 2 fortunés lecteurs. Marble Madness est le fabuleux jeu d'arcade qui consistait à déplacer une boule évoluant dans un décor en 3D avec un scrolling d'enfer que je vous dis que ça. Rappelons qu'à l'époque, le jeu tournait sur une console Atari. Alors pourquoi, me direz-vous, le sortir d'abord sur Amiga ? Fastoche ! Pour commencer, Atari qui ne développe pas pour le ST a vendu les droits du jeu à Ariolasoft (oulala, i z'ont dû raquer un max). De plus, et contrairement au ST, l'Amiga dispose d'un Blitter (Chip pouvant déplacer n'importe quelle partie de l'écran dans n'importe quel sens et à n'importe quelle vitesse), ce qui a bien aidé les développeurs, et puis, il faut bien dire qu'aux niveaux musique et bruitage, l'Amiga est une pointure au-dessus. Tout ça pour vous crier que Marble Madness sur Amiga est au moins aussi beau qu'au café, la bande son en est géniale et même, vous pourrez jouer à 2 avec le joystick, la track ball ou la souris. Glarg ! Amiga, pourquoi es-tu si cher ?
P.S :
Dans la série "bavez en attendant les softs-cultes", sachez que Flight Simulator II tourne sans bugs sur ST... aux Etats-Unis ! Attention : les logiciels américains ne tournent pas en Europe (à 60 Hertz, un soft prévu pour 50 fait n'importe quoi). De plus Flight Simulator II se sert des interruptions écran qui sont au standard



NTSC (Not Twice the Same Color (jeu de mots typiquement américain)). Problème : combien de temps mettra un Cessna 182 pour traverser l'océan Atlantique ? Réponse, je l'espère, le plus tôt possible !
Marble Madness de *Electronic Arts* pour Amiga

TARTES À LA CRÈME

Encore un jeu pas cher et bien. Mastertronic, Super, y en a des qui suivent. Vous voilà replongé dans l'ambiance des vieux Laurel & Hardy et moi, je passe l'oral sans Hardy. Au démarrage du jeu, vous incarnez Buster Baloney, un petit acteur courant le cachet (ça fait mieux dans le tableau). Le héros doit découvrir 5 Oscars cachés dans le studio. Le problème, c'est que la quête se déroule sous l'œil du maître, le metteur en scène, et pendant le tournage d'un film tout à fait représentatif des séries de l'époque, c'est-à-dire qu'il vous faut louvoyer au milieu des décors en essayant d'échapper aux fantômes qui hantent le studio. Et si vous alliez prendre le frais et vous dégourdir les jambes à l'aide du joystick ? (oui, je sais que ça a l'air bizarre) Attention ! La rue est remplie de flics qui ont l'air décidé à vous faire chier. Votre seul chance, les tartes à la crème. L'écran du jeu est divisé en deux parties. En bas, un dessin représentant le metteur en scène (on le voit tourner la manivelle de la caméra !). Faites bien attention à ses ordres. Quand il dit "coupez !", le jeu est fini. La partie supérieure situe le joueur évoluant en extérieur ou dans les différents studios. La musique du plus pur style ragtime contribuera à vous mettre dans l'ambiance. La gestion des sprites est impeccable et le bâton de joie répond au quart de tour. Là aussi, le scrolling est parfait et, ne trouvant plus rien à ajouter, je vous laisse lire en paix.



Hollywood or Bust de *Mastertronic* pour Commodore 64/128.

MENACES SUR L'ORDINATEUR

Quoi ? Nos bécanes chéries seraient menacées ? Voilà un titre qui a de quoi vous faire réagir et c'est ce que s'est dit Jean-Pierre Chamoux qui sort ce mois-ci au Seuil un bouquin aussi interessant qu'alarmiste. Heureusement, ce livre ne concerne pas les machines à jouer, mais les vrais gros ordinateurs. Pas de panique alors ? Pas sûr. Lorsque l'on prend connaissance des diverses affaires révélées dans l'ouvrage, on s'interroge, par exemple (d'ailleurs c'est un exemple), sur l'incompétence des gens qui, chargés de l'archivage des disquettes d'une grande compagnie d'électronique, avaient placé celles-ci dans un coffre, à l'épreuve des flammes et de la chaleur certes, mais pas de l'eau. Résultat, au premier incendie, les disquettes ont été noyées par les lances des pompiers et donc aussi sûrement rendues inutilisables qu'elles auraient pu l'êtres une fois fondues. Compte rendu d'une patiente enquête menée en Europe, ce livre est un recueil et une étude des accidents, négligences, sabotages ou escroqueries qui retardent d'autant, et c'est tant mieux, l'avènement de l'informatique Orwelienne et toute puissante.



VROOOM

Full Throttle est une très bonne simulation de course de motos qui tourne (le programme) sur Spectrum 48 Ko. Certes, l'absence de sprites se fait sentir cruellement, mais bon. Une fois pour toutes, le Spectrum n'est pas un CBM. L'impression de vitesse est tout à fait remarquable. L'animation est remarquable elle aussi, en particulier le balancement de la machine dans les virages. En revanche, mais est-ce vraiment un défaut, vous ne vous éclaterez pas si vous sortez de la route, tout au plus un léger ralentissement vous rappelera qu'on roule mieux sur l'asphalte. Même remarque en ce qui concerne les collisions. Pas d'explosions ou de pneus qui volent. Au début, le jeu vous proposera différentes options parmi lesquelles : entraînement ou compétition, nombre de tours et choix du circuit parmi l'un des 9 proposés. Vavavoum !



Full Throttle de *Classics* pour Spectrum 48Ko.

LA *FANTASTIQUE* BANDE DES QUATRE

Non, vengeur **intersidéral**, tu ne me fais pas *peur !* Que dis-tu de mon **rayon dévastateur ?**
Mon bouclier *thermique* va s'en **charger !**
Alors, **essaye** donc d'échapper à mon *lasso laser !*
ZAAAAAP ! ! !
FUZZZZZ ! ! !
Ah ! Ah ! Ah ! *Meurs,* virgule, **chien !** point d'exclamation.
Vous aurez tous reconnu à ces *dialogues* empreints d'une **violence** contenue et néanmoins *dévastatrice,* le **style** si *particulier* des **DC COMIX** de la ***Marvel*** compagnie. Ce sont ces **amazing** zines qui bercèrent mon enfance et m'initièrent dès lors que je pus les déchiffrer aux joies de la lecture. Quel plaisir de rencontrer des gens aussi *enrichissants* que les **FANTASTIC FOUR.** Johnny STORM, la *torche* humaine, Ben GRIM, dit **La chose,** Red RICHARD et Jane RICHARD, sa *blonde* compagne. Dire que ces **supers héros** ont décidé de passer leur vie *à* combattre et **détruire** les *supers* emmerdeurs tels que l'infâme **Médusa** ou bien encore le *terrible* Doctor FATALIS. Arrivé à ce passage, je **décidais** d'arrêter d'écrire en *caractère* gras. Eh ben, comme vous *commenciez* à vous poser des questions sur ma **SANTÉ MENTALE** , je vous rassure, je me sens complètement mercredi, tout va pour le *VERT* dans le meilleur des Russes. En fait toute cette prose pour vous dire que vous pouvez désormais retrouver vos héros favoris dans un jeu d'aventure tout à fait honnête. Sans plus, car l'action est moyenne (le scénario est de Scott Adams), le vocabulaire étendu et les images ne sont pas terribles terribles. C'est tout à fait gênant pour un soft dédié à des héros de BD. Une lueur d'espoir comme dirait la belle Hélène (la copine à William) : sur la jaquette sont inscrits en jaune les mots "Part one". Peut-être que la Part two...



Questprobe, Fantastic four de *All American Adventure* pour Apple, Atari 48K, Amstrad, Commodore 64 et Spectrum.

AMSTRAD : BOUM !

Suite de la page 1

déjà intégré, il n'y a même pas à l'acheter ! *Oh, René, je préfère me casser, je te jure que ça va péter. Ils sont trop gentils, ça cache quelque chose.*

EN PLUS

Voilà. Il y a un superbe manuel livré avec et la garantie est d'un an pièces et main d'œuvre. Maintenant, asseyez-vous bien, ou plutôt arrimez-vous à votre siège, je vous donne les prix en France. Inutile de vous donner les prix anglais : ce sont les mêmes à 10 balles près. *Hein ? Un ordinateur traverse la Manche sans aussitôt valoir douze fois plus cher ?*

Il y a huit configurations différentes en tout. Je vous donne les prix TTC public à un chouïa près, et je vous fais le commentaire après.

Le PC 1512 SD (un seul lecteur de disquettes - merde, j'ai oublié de vous dire ! C'est des 5 pouces un quart ! Comme les vrais, dis donc !) en monochrome : 5900 balles. Le même en couleurs : 8200 balles. Le 1512 DD, avec deux lecteurs de disquettes en monochrome : 7460 balles. Pour la version couleurs, c'est simple : vous rajoutez 2250 balles, quelle que soit la config. Le 1512 HD10, qui contient un drive et un disque dur 10 Mo en monochrome : 10.400 francs. Et le PC 1512 HD20, qui a un drive et un disque dur 20 Mo, toujours en monochrome : 11.800 balles.

En se livrant à un petit calcul, on s'aperçoit que ça met le disque dur 20 Mo à moins de 6000 balles, ce qui est pour l'instant le prix le moins cher du marché. Mais ça va pas durer.

Terminé pour la bécane.

René, tu peux revenir, il ne s'est rien passé.

LE MEGALO

Mais par contre, je vais vous dire deux mots sur Sugar, quand même. Je peux pas laisser passer ça. Il est mégalo, vous pouvez pas imaginer. Il a fait éditer un nombre incroyable de brochures luxueuses, de fac-similés d'articles et de photos de lui destinés à la presse. C'est vrai qu'il peut : sa cote boursière est on ne peut plus haute et sa bécane marque vraiment un pas en avant dans le domaine des compatibles. C'est à tel point que jusqu'à preuve

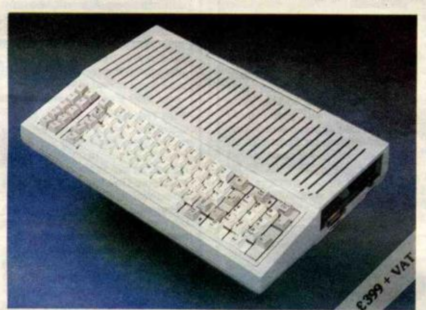


du contraire, tous ceux qui achètent un PC autre qu'Amstrad sont des cons finis à partir de maintenant.

Enfin, attendez, vous fâchez pas, je vais tempérer mes propos. En fait, il ne sera disponible en France que fin novembre. Vous savez pourquoi ? Le nombre de commandes est tellement important que Sugar n'arrivera pas à fournir tous les pays tout de suite. Pourtant, il prétend pouvoir en vendre 800.000 en un an. A mon avis, il est tout-à-fait capable de les vendre, mais certainement pas de les fabriquer, quelle que soit la qualité de ses usines à Taïwan. Donc, tous ceux qui achèteront autre chose qu'un PC Amstrad dès qu'il sera disponible seront des cons. C'est plus rassurant, hein, au futur ? Au moins, on est sûr qu'on est pas dedans.

Une rumeur qui a couru au PCW Show : IBM aurait l'intention de réagir vigoureusement contre les compatibles. IBM France n'est au courant de rien, mais lorsqu'on connaît le compartimentage qui existe chez eux... En fait, de telles rumeurs apparaissent à chaque nouveau compatible moins cher que les précédents.

Comme sa machine est géniale, on enlève une oreille à Sugar. On lui laisse l'autre parce qu'il est toujours aussi désagréable.



Merde ! J'ai oublié d'en parler dans l'article ! C'est un compatible PC de chez AMT. Il est au même prix que l'Amstrad, mais il n'a pas les nombreuses options qui équipent ce dernier. En fait, vous avez droit à la photo parce qu'il ressemble quand même drôlement à l'Apple IIc...

ON EN FINIT AVEC AMSTRAD

Bon, le reste, le presque inintéressant, du coup : pas très loin des PC 1512, il y avait le Spectrum + 2, nouvel Amstrad, nouveau Sinclair. On l'avait déjà vu en Hollande la semaine dernière (à propos, j'ai entendu UN gebruik à Londres. C'était vraiment un salon international), mais c'était la première fois qu'il était présenté en Angleterre. Et pourtant, le stand était vide presque tout le temps. Est-ce à dire qu'on évolue lentement mais sûrement vers des machines plus puissantes ? De toutes façons, l'ensemble de la presse britannique a déjà déclaré la machine inintéressante. 2000 balles pour un 128 Ko compatible Spectrum avec magnéto intégré et six cassettes en cadeau, c'est pas assez nouveau pour passionner un public. Et il se retrouve presque au placard avant même d'être commercialisé. Pourtant, Sugar serait déjà en rupture de stocks ! Les revendeurs, qui sont quelquefois plus en prise directe avec les clients que les journalistes et les fabricants, ont senti un marché juteux et se sont empressés d'en commander à tour de bras. Du coup, il faudra certainement attendre avant d'en avoir en France. C'est normal : les femmes, les enfants et le marché anglais d'abord !

Un dernier truc et on continue la balade : CST continue à vendre des Thor, ses compatibles QL, sous le même toit qu'Amstrad. Sugar est tellement occupé avec son PC et ses séances de photo qu'il se contrefout de savoir à qui appartiennent les licences de Sinclair. *René, appelle Germaine, on dégage. Et la prochaine fois qu'on fait un salon, évite de l'amener avec toi, elle nous fait perdre trop de temps.*

CHEZ TRATRA

Entre le bâtiment du pro et le bâtiment du pas-pro, il y avait 1000 mètres carrés exclusivement consacrés à Atari, qui faisait bien la gueule parce qu'il espérait avoir la vedette et qu'il a dû la partager avec Amstrad. En fait, ce n'était pas un stand Atari à proprement parler, mais un regroupement d'éditeurs et de fabricants qui se consacrent presque exclusivement au ST. Allez, je ne vais pas vous cacher LA grande nouveauté plus longtemps : l'émulateur Mac est là. Je l'ai touché, testé, retourné, examiné sous toutes les coutures. Laissez-moi vous expliquer le principe. C'est une cartouche qui s'enfiche sur le port du même nom (non, le port ne s'appelle pas "enfiche", il s'appelle "cartouche" !) et qui supporte trois Roms. L'une d'elles contient un programme qui permet de simuler la vitesse de lecture variable du drive Macintosh sur le drive Atari. Les deux autres sont... des Roms de chez Apple, les Roms du Mac 512, ni plus ni moins. Avantage énorme, colossal : il n'y a pas à craindre de procès en contrefaçon, puisqu'elles ont été achetées tout-à-fait légalement chez Apple ! Vous enfichez votre petit boîtier dans le port pré-cité, et vous avez un Mac 512 Ko en bonne et due forme. Tout est strictement identique, la gestion de la souris, l'écran, la gestion des disquettes, absolument tout. Mis à part deux petits détails : la lecture et l'écriture sur disquettes sont 50% plus lentes (because le temps nécessaire pour émuler) et le reste du travail est... 20% plus rapide, tout bêtement parce que l'Atari ST est plus rapide que le Mac. Prix prévu : 1500 balles. Disponibilité : dans un mois et demi (mais méfiez-vous des termes informatiques, ça peut très bien vouloir dire mars 2012). Avoir un Mac ET un Atari pour 7000 balles, voilà qui est intéressant, non ?

AILLEURS, MAIS TOUJOURS CHEZ LE MEME

Le même fabricant (il s'agit de Robtek) commercialise d'ailleurs une horloge en temps réel non volatile, qui garde l'heure même lorsque l'ordinateur est éteint. Seul problème : elle s'enfiche dans le port cartouche. Faudra choisir.

Tiens, pour foutre la merde : le basic Philon (qui ressemble à s'y méprendre au basic Microsoft du Mac, sans numéros de lignes, avec couper/coller par la souris, une rapidité d'enfer) est en cartouche... Au secours ! Ils veulent me prendre mon port cartouche !

Chez Atari même, on montre (merde. Ils vont montrer exactement la même chose au Sicob. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir raconter la semaine prochaine, moi ?) Peter. C'est un grand allemand blond, levé cinq heures douché eau froide, ah non, c'est pas du tout ça. Peter, c'est un blitter. Chouettos, hein ? On sent qu'ils ont bien choisi le nom. Un blitter, c'est un co-processeur graphique qui accélère sensiblement la vitesse de traitement des images. On peut déplacer des blocs d'écran à vitesse grand V dans tous les sens, faire des scrollings, des rotations de bits, enfin, tout ce qu'on peut rêver. Pour vous donner une idée, si vous connaissez la démo dans laquelle un oiseau digitalisé traverse l'écran : grâce au coprocesseur, on peut le faire speeder six fois plus vite. D'où l'on conclut fort judicieusement que ça accélère six fois le traitement. Ça se branche dans l'Atari (pas dans le port cartouche. Ouf ! A quand les six slots d'extension ?), on peut le mettre en marche ou l'arrêter par soft (heureusement, parce que les Space Invaders qui avancent à la vitesse de la lumière, c'est pas génial) et ça vaudra 1500 balles. Vaudra ? Au futur ? Ben tiens, disponibilité : fin décembre. Autant dire... Enfin, bon, ne faisons pas de prévisions à trop long terme.

TOUJOURS LE MEME

Tiens, en passant, on a pu voir un nouveau logiciel nommé "Fleet Street Editor" (Fleet Street est la rue à Londres où sont regroupés presque tous les importants éditeurs de quotidiens) qui fait à peu près (euh, non, qui fait exactement) ce que fait Page Maker sur Mac, branché sur une imprimante laser. Seule différence : Page Maker vaut près de 7000 balles et Fleet Street n'est qu'à 2000 balles. Par contre, bizarrement, on a pas eu droit à la présentation de Write, l'adaptation de Word (sur Mac) par Microsoft. Ils le présenteront probablement au Sicob.

Bon, y avait une tablette graphique, une nouvelle version de Print Technik, le digitaliseur, une foison, une pléthore de softs dans tous les sens, des utilitaires, des jeux de réflexion, d'arcade, des softs partout dans tous les coins. Là, y avait de quoi être estomaqué. Surtout que...

LE RESTE

Surtout que les concurrents directs d'Atari, ici, ça a pas l'air d'être la joie. Apple avait un stand ridiculissime, présentant trois Macs qui se battaient en duel. Faut dire que l'Angleterre, c'est pas leur terrain de prédilection. Et Commodore, le pauvre Commodore, avec son Amiga, sur lequel couraient les plus sinistres des rumeurs... Il paraît que Commodore dépose son bilan en octobre, il paraît qu'ils n'arrivent à fabriquer de machines, il paraît que le 64C (nouveau C64) est leur dernière chance, que le C128 est leur dernière chance, que l'Amiga est leur dernière chance (faut pas déconner, ils ont beaucoup de chance, ces gens-là !). Je veux bien être pendu s'il y avait plus de 10 Amiga dans toute l'expo. Triste... Dire qu'à 3000 balles de moins, ce serait la machine de l'année.

LE SOFT !

Pour être franc, les seules bécanes intéressantes étaient le PC 1512 et le ST. Ça ne suffit pas pour remplir un salon pensez-vous ? Oh que si, car un phénomène tout-à-fait inattendu se développe en Angleterre : le marché du soft est parvenu à maturité. Avec des prix raisonnables et un parc installé confortable, les maisons d'édition ont enfin acquis leur vitesse de croisière. Pour vous allécher un peu, en voici quelques-unes parmi les plus connues qui ont présenté des nouveautés (au pluriel, ça veut dire plein de

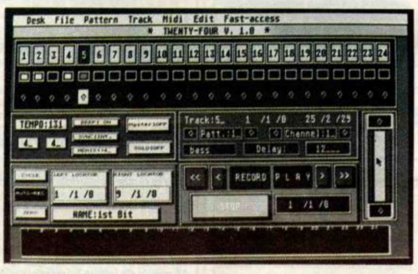


Oh, qu'elle est belle, la photo du Sinclair Amstrad Spectrum +2 !

nouveautés chacune) : Activision, Melbourne house, Infocom, Electric software, Elite, Alligata, Ariolasoft, Beyond software, The edge, Electric dreams, Firebird, Llamasoft (qui sort encore un jeu complètement baba - en Angleterre, le programmeur Jeff Minter est appelé Le Poilu, tellement ses cheveux sont longs !), Gremlin graphics, Mastertronic, Microsoft et Ocean. Ça fait du monde, hein ? Et encore, je ne vous cite pas les petites boîtes. En tout, il y en avait au moins une centaine.

PARMI CEUX-LA...

Dans le tas, il y a un programme dont vous n'avez strictement rien à foutre mais dont je vais vous parler quand même parce que j'écris ce que je veux, c'est



Ça, c'est l'écran de travail de Pro 24, le meilleur programme midi existant.

Pro 24 de Steinberg Research qui tourne sur ST. C'est un programme qui gère des synthés midi. On peut enregistrer 24 pistes différentes en adressant 16 synthés ou boîtes à rythmes, on peut rentrer les notes ou les accords soit en temps réel soit en pas à pas avec quantization de début ET de fin de note (les musicos ont déjà les cheveux hérissés sur la tête (NDLR : les autres se font sérieusement chier)), on peut modifier note par note tous les paramètres midi (vélocité, hauteur, after-touch, etc...) et on peut paramétrer des réglages différents (comme le midi delay) pattern par pattern. Ok, les autres, vous pouvez revenir, j'arrête. Juste le prix : 2500 balles. Mais ça les vaut.

Dans les softs à noter, il y a aussi Aliens, tiré du film du même nom qui est la suite d'Alien. Ceux qui ont eu peur en voyant le premier, n'allez pas voir le second, vous allez mourir d'une crise cardiaque. Il y a un millier de monstres en pleine lumière qui tuent tout ce qui bouge, les effets spéciaux sont meilleurs que dans le premier, c'est génial. Astérix est tellement bien qu'on vous en causera beaucoup plus longtemps la semaine prochaine, et Karate Kid 2 n'a rien d'absolument fabuleux mais est tiré d'un film aussi. Je reviens un instant sur Aliens : à Londres, c'est la folie complète, il n'y a pas un magasin qui ne montre pas des récipients en verre contenant un cadavre de petit-monstre-qui-sort-du-ventre ou le vaisseau ou la mère-monstre.

J'AI OUBLIE

J'ai juste oublié trois ou quatre trucs (c'est vachement dur, j'ai tout noté sur des petits bouts de papier et faut que je remette tout en ordre). D'abord, il existe l'équivalent de Thunderscan pour Mac sur Amstrad. C'est une petite interface qui se branche sur la tête de l'imprimante DMP 2000, on glisse un document dans la fente du papier et ça digitalise. Super chicos. Et ça ne vaut que 600 balles, contre 6000 pour les Macs pleins de blé.

Ensuite, j'ai vu un super jeu d'arcade. Le joueur prend place dans une petite cabine et doit diriger un personnage qui a des réacteurs dans le dos. Mais la cabine est montée sur pivots et elle bouge en même temps que le joystick. Ça fait une impression boeuf (meeeeuuhhh).

Ah oui : je vois que j'ai noté sur un petit coin : ne pas oublier de parler des hôtesses. Y en avait deux que je me serais bien vu en train de caresser sur la plage avec du saxo en sourdine sur fond de soleil couchant, ou n'importe où ailleurs à défaut. Mais ça n'apporte pas grand chose à l'action.

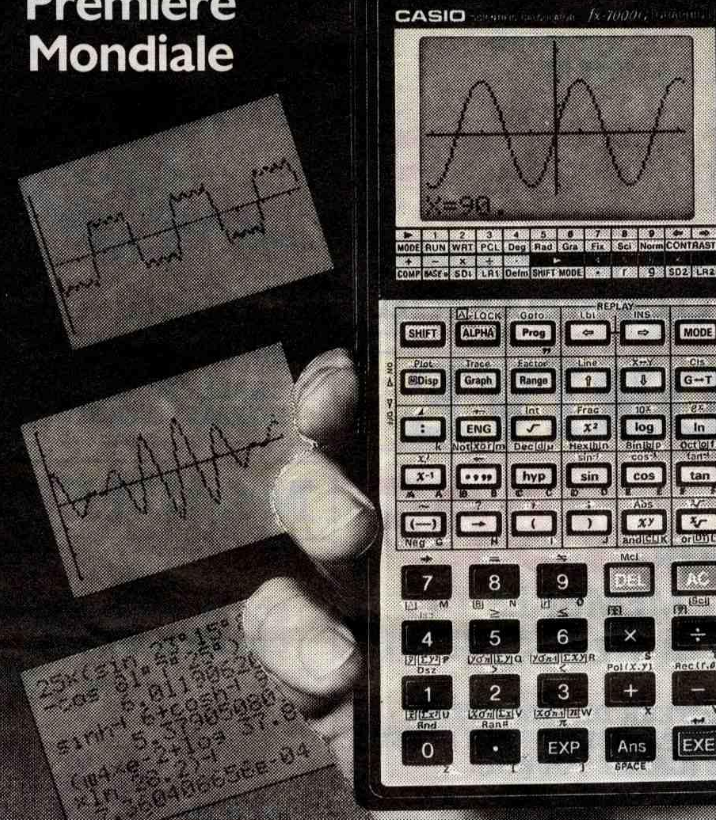
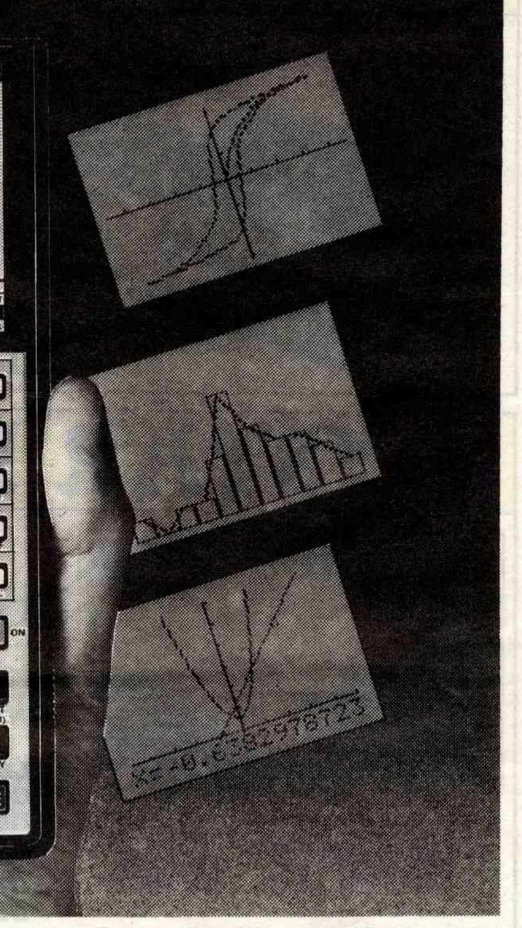
Dernier truc : Apple, Olivetti et Victor sont vachement emmerdés. C'est que le père Sugar a décidé de marcher sur leurs platebandes, et avec les écrase-merdes qu'il se paye, ça fait mal. Les pauvres étaient tout accagnardés dans leur petit coin de salon pro, l'œil hagard et le cheveu en bataille.

Voilà. C'est fini, cassez-vous. Vous venez d'assister en direct au reportage sur le premier salon de micro intéressant depuis deux ans, la micro revit, enfin, c'est un miracle.

Allez, René, fais tes valoches, on a le Sicob la semaine prochaine. Et t'as encore perdu Germaine ? Mais c'est pas vrai, qu'est-ce que tu fous ? ■

FX 7000 G
Graphique

Première Mondiale

FX 7000 G Graphique

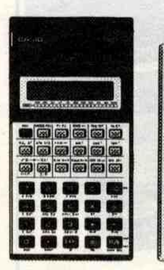
La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un !

Calculatrice scientifique complète : 83 fonctions avec statistiques, calcul base 2, 8, 16 et fonctions logiques.

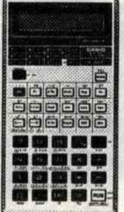
Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

TRACEUR de COURBES et ANALYSEUR de FONCTIONS : avec un écran graphique : 8 lignes de 16 caractères ou 5 995 points affichables.

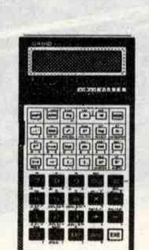
– Dimensions (en mm) : 165 × 82 × 14.



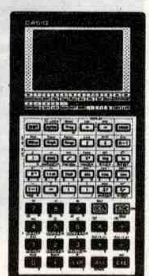
FX 180 P



FX 3600 P



FX 4000 P



FX 7000 G

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO – 178, rue du Temple – 75139 PARIS Cedex 03.
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF : NOBLET S.A.

INNOVATIONS GRAPHIQUES

NOUVEAUTÉS S.E.

LECTEUR DE K7

POUR AMSTRAD



- ☐ COMPTEUR
- ☐ FOURNI AVEC CABLE DE RACCORD AMSTRAD

149F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

DYSTAR DRIVE



790F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

POUR APPLE IIC ET IIE

- ☐ LECTEUR DE DISQUETTES COMPATIBLE APPLE IIC ET IIE (CABLE FOURNI).
- ☐ SILENCIEUX
- ☐ GARANTIE 12 MOIS PIECES ET MAIN D'OEUVRE

CANON V-20



750F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

- ☐ UNITÉ CENTRALE Z80
- ☐ MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- ☐ CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- ☐ EN CADEAU XYZOLOG K7

QUICK S



- ☐ TIR AUTOMATIQUE
- ☐ CABLE DE RACCORD AUX NORMES ATARI.

MONITEUR 12''

- ☐ ECRAN VERT ANTI REFLET
- ☐ CONNECTEUR RCA
- ☐ CABLE RCA (mâle-mâle fourni)

650F

POUR LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICKS

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES

AP POUR APPLE IIE ET IIC



CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Carali).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

SUPPORTS	
DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

COTES	
***	INDISPENSABLE
**	RECOMMANDÉ
*	BON

PRIX	
A :	PRIX TARIF
B :	PRIX ABONNÉ
C :	PRIX CLUB.

CLUB NEWS

ATTENTION BAISSE GENERALE !!!

Après les Soft MSX, ce sont les prix colonne C des logiciels Amstrad, Atari (400,600,800), Commodore et Spectrum qui prennent du plomb dans l'aile et piquent du nez.

A ce rythme-là on va bientôt les indexer sur le prix du petrole !!

ATTENTION !!

COMME LES ORDINATEURS
LES DISQUETTES 3'' SONT A LA BAISSE

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT	
			QUANTITÉ	TARIF
			1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
A	B	C	jusqu'à 10	11 F.
34	32	28	jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL 24, rue Baron, 75017 PARIS

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : .... CODE POSTAL : ....
N° de téléphone : ....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : ....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

DISQUETTES :
Désire commander ....
disquettes vierges 3 pouces
à .... F.
Port + ... F.
Total : .... F.

TEE SHIRT :
Small ☐ Médium ☐ Large ☐
Quantité : ....
Prix unitaire : ....
Port : + 15 F.
TOTAL : ....



BOUTIQUE DU CLUB

**Horaires : du mardi au Vendredi, 10h - 13h / 14h - 19h.
le samedi, 10h - 13h / 14h - 18h.
Fermée le lundi mais permanence téléphonique au Club, assurée.**

**BOUTIQUE CLUB HEBDOGICIEL
160, rue Legendre, 75017 PARIS.
Tél. (1) 46.27.01.00.
Métro : Guy-Moquet**

APRES LES LOGICIELS ET LES BOUQUINS VOICI LES ORDINATEURS AU TARIF CLUB !!

**AMSTRAD, ATARI ST COMMODORE ET ORIC PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES
LES PRIX ? TELEPHONEZ au (1) 46 27 01 00**

CHOISISSEZ UN BADGE

1 

2 

3 

4 

5 

6 7 8 9 

A VOS MARQUES PRÊTS ? PARTEZ !! ET SOYEZ LES PREMIERS A BÉNÉFICIER CHAQUE SEMAINE DES PRIX ÉCLATÉS DE LA PROMO HEBDO ATTENTION, STOCKS LIMITÉS !!

CLUB HEBDOGICIEL
24, rue Baron 75017 Paris
Georges PACMAN
Adhérent N° 001
Expire le : 31 MARS 1987

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n° ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code Postal ....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM382	ACTIVATOR	K7	108	97	70
AM383	ACTIVATOR	DSK	169	152	109
AM384	ATLANTIC CHALENGE	K7	108	97	70
AM385	DAN DARE	K7	120	108	75
AM386	DAN DARE	DSK	181	163	117
AM387	FANTASTIC FOUR	K7	120	108	75
AM388	FOURTH PROTOCOLE	DSK	181	163	117
AM389	GRAHEM GOOCH CRICKET/8256	DSK	242	218	157
AM390	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	181	163	117
AM391	INTERNATIONAL RUGBY	K7	96	87	62
AM392	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	157	141	102
AM393	INTERNATIONAL KARATE	K7	96	87	62
AM394	INTERNATIONAL KARATE	DSK	157	141	102
AM395	JEWELS OF DARKNESS/8256	DSK	181	163	117
AM396	KNIGHTRIDER	K7	108	97	70
AM397	MISSION ELEVATOR	K7	120	108	75
AM398	MISSION ELEVATOR	DSK	181	163	117
AM399	MUSIC MACHINE	DSK	157	141	102
AM400	QUESTOR	K7	108	97	70
AM400	QUESTOR	DSK	169	152	109
AM401	REBEL PLANET	K7	120	108	75
AM402	SPACE SHUTTLE	K7	120	108	75
AM403	SPACE SHUTTLE	DSK	181	163	117
AM405	STAINLESS STEEL	K7	120	108	75
AM406	STAINLESS STEEL	DSK	181	163	117
AM407	TOBROUK	DSK	157	141	102
AM408	VERY BIG CAVE ADVENTURE	K7	96	87	62
AM409	XARQ	K7	108	97	70

APPLE

AP079	CONFLICT IN VIETNAM	DSK	242	218	157
AP080	DECISION IN THE DESERT	DSK	242	218	157
AP081	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
AP082	NATO COMMANDER	DSK	242	218	157
AP083	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AP084	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157

ATARI ST

ST035	APSCHAÏ TRILOGY	DSK	303	273	196
ST036	ARENA	DSK	303	273	196
ST037	DEEP SPACE	DSK	424	382	275
ST038	KING QUEST	DSK	364	327	236
ST039	LEADERBOARD GOLF	DSK	303	273	196
ST040	SILENT SERVICE	DSK	303	273	196
ST041	TRINITY	DSK	424	382	275

ATARI 400/600/800

AT130	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
AT131	POLAR PIERRE	K7	120	108	75
AT132	POLAR PIERRE	DSK	181	163	117
AT133	QUESTON	DSK	181	163	117
AT134	RAID OVER MOSCOU	K7	120	1C8	75
AT135	RAID OVER MOSCOU	DSK	181	163	117
AT136	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
AT137	ULTIMA IV	DSK	242	218	157

COMMODORE AMIGA

CO417	MARBLE MADNESS	DSK	364	327	236
CO418	THE PAWN	DSK	303	273	196
CO419	TRINITY	DSK	424	382	275

AMSTRAD PC IBM PC et compatibles

IB011	F15 STRIKE EAGLE	DSK	242	218	157
IB012	HELLCAT ACE	DSK	242	218	157
IB013	SILENT SERVICE	DSK	242	218	157
IB014	SOLO FLIGHT	DSK	242	218	157
IB015	SPITFIRE ACE	DSK	242	218	157

MSX

MS141	JEWELS OF DARKNESS	DSK	181	163	117
MS142	KINGSIZE 50 GAMES	K7	120	108	75
MS143	STEVE DAVIES SNOOKER	K7	108	97	70

PROMO HEBDO

STOCK LIMITÉ

AMSTRAD

AM	HEB	CALC	DSK	127	115	90
AM	HEB	CAP SUR DAKAR	K7	70	60	50
AM	HEB	CARNET D'ADRESSES	K7	70	60	50
AM	HEB	COURRIER	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY BANK	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY CALC	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY FILE	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY GRAPH	K7	70	60	50
AM	HEB	EASY REPORT	K7	70	60	50
AM	HEB	FILE	DSK	120	110	80
AM	HEB	GRAPH	DSK	120	110	80
AM	HEB	L'ILE INFERNALE	DSK	120	110	80
AM	HEB	MINI FICHIER	K7	70	60	50
AM	HEB	TIE-BREAK	K7	70	60	50
AM	HEB	AIRWOLF	K7	100	90	70
AM	HEB	HIGWAY ENCOUNTERS	K7	110	99	77
AM	HEB	LORIGRAPH	K7	200	180	140

APPLE

AP	HEB	BUDGET FAMILIAL		347	313	245
AP	HEB	COCCINELLE		210	189	148
AP	HEB	COLORIAGES		284	255	200
AP	HEB	CX BASE 100		773	696	545
AP	HEB	CX BASE 200 + TEXTE		1552	1396	1093
AP	HEB	CX BASE 200		1280	1152	901
AP	HEB	CX TEXTE		462	416	326
AP	HEB	EMAFI		465	419	328
AP	HEB	FRACTIONS EN FOLIE		146	132	103
AP	HEB	GALAXIE L		146	132	103
AP	HEB	GESTION PRIVEE		353	317	249
AP	HEB	HANSEL ET GRETEL		76	68	54
AP	HEB	HARD HAT MACK		175	157	123
AP	HEB	HERACLES COMPTA		2307	2076	1625
AP	HEB	HOMOPHONE		215	193	151
AP	HEB	JEU DES INVENTIONS		117	105	82
AP	HEB	JEU DES RECORDS		117	105	82
AP	HEB	L'HOTEL DES MARIONETTES		115	104	81
AP	HEB	LA CHASSE AU MAGOT		75	68	53
AP	HEB	LA PARADE DES MARIONETTES		115	104	81
AP	HEB	LE COMPLOT DU BOURDON		115	104	81
AP	HEB	LECTURE RAPIDE		210	189	148
AP	HEB	MICRO-FLUTE		156	141	110
AP	HEB	NAJA 2		155	139	109
AP	HEB	NOMBRES BOITEUX		168	152	119
AP	HEB	PFS ETAT		738	664	520
AP	HEB	PFS FICHIERS		738	664	520
AP	HEB	PFS GRAPHE		738	664	520
AP	HEB	PHOTO		178	161	126
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 1		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC CHIMIE 2		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 1		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 4		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC MATHS 5		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 1		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 2		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 3		136	122	96
AP	HEB	POINT BAC PHYSIQUE 4		136	122	96
AP	HEB	PORTRAIT ROBOT		146	132	103
AP	HEB	PROFESSION DHEBCTIVE		190	171	134
AP	HEB	PUZZLES		284	255	200
AP	HEB	QUICK FILE II		289	260	204
AP	HEB	RACINES		215	193	151
AP	HEB	REGISTRE DE NOTES		215	193	151
AP	HEB	SAARI COMPTA		1838	1655	1295
AP	HEB	SUR LES TRACES DU DEIRDRON		210	189	148
AP	HEB	TELE-JEUX		215	194	152
AP	HEB	TIC TAC JEUX		215	194	152
AP	HEB	TRIJEUX		154	139	109
AP	HEB	VERSION CALC		1199	1079	845

COMMODORE

CO	HEB	ALPHAVILLE	K7	80	70	60
CO	HEB	BRIQUE LOGIQUE	K7	80	70	60
CO	HEB	CHIFFRES PERCHES	K7	80	70	60
CO	HEB	COCCINELLE	K7	100	80	70
CO	HEB	FRACTIONS EN FOLIE	K7	80	70	60
CO	HEB	POINT D'ORGUE 1	K7	100	90	80
CO	HEB	ROCK'N'BOLT	K7	70	60	50
CO	HEB	ROCK'N'BOLT	DSK	120	110	80
CO	HEB	AMERICAN ROAD RACE	K7	120	108	84
CO	HEB	THEY SOLD A MILLION	DSK	160	144	112
CO	HEB	THEY SOLD A MILLION II	DSK	160	144	112
CO	HEB	VIRGULE SENIOR	K7	340	306	238
CO	HEB	VIRGULE SENIOR	DSK	649	584	454

MACINTOSH

MA	HEB	AD MAC FICHIER		400	360	283
MA	HEB	CX MAC BASE		1148	1033	809
MA	HEB	EXPERT LOGO MAC		1242	1118	875
MA	HEB	FILE VISION (US)		660	594	465
MA	HEB	HABADEX		996	897	702
MA	HEB	MAC BUREAU		687	613	480
MA	HEB	MAC LION		996	897	702
MA	HEB	MAC MANAGER		687	613	480
MA	HEB	MAC PASCAL (US)		649	584	457
MA	HEB	MAC WORKS		829	746	584
MA	HEB	MICROSOFT CHART (FR)		880	792	620
MA	HEB	ORTHOGICIEL		852	766	600
MA	HEB	OVERVIEW (US)		1249	1124	880
MA	HEB	POLYFICHE		303	272	213
MA	HEB	SARGON III		262	236	185
MA	HEB	TELEMAC 1		745	670	525
MA	HEB	THINK TANK 128 Ko (US)		603	543	425
MA	HEB	TK SOLVER (US)		1207	1113	850

ORIC

OR	HEB	TIC TAC	K7	70	60	50
OR	HEB	VISION	K7	70	60	50

SPECTRUM

SP	HEB	BEAM RIDER	K7	70	60	50
SP	HEB	ENDURO	K7	70	60	50
SP	HEB	HERO	K7	70	60	50
SP	HEB	LE CUBE	K7	100	90	80

THOMSON

TH	HEB	AGENDA TO7	CAR	117	105	82
TH	HEB	AU PAYS DES CONTES	K7	70	60	50
TH	HEB	BRIQUE LOGIQUE	K7	81	72	57
TH	HEB	BUDS 1,2,3	CAR	117	105	82
TH	HEB	CALCUL NUMERIQUE	K7	70	60	50
TH	HEB	CALCULATRICE	CAR	97	87	68
TH	HEB	CARNET D'ADRESSES	CAR	198	178	140
TH	HEB	CHIFFRES PERCHES	K7	81	73	57
TH	HEB	COMPTE-CHEQUES	CAR	156	140	110
TH	HEB	ESPAGNOL 1	K7	81	73	57
TH	HEB	ESPAGNOL 2	K7	81	73	57
TH	HEB	FORGET ME NOT	K7	70	60	50
TH	HEB	GEMINI	CAR	117	105	82
TH	HEB	GROUPE NOMINAL	K7	70	60	50
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 1	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 3	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 4	K7	75	67	53
TH	HEB	INITIATION AU BASIC 5	K7	75	67	53
TH	HEB	J'ENTENDS	K7	90	81	63
TH	HEB	JE DESSINE	K7	70	60	50
TH	HEB	JE TU IL	K7	70	60	50
TH	HEB	L'OREILLE FINE	K7	90	81	63
TH	HEB	LA RONDE DES CHIFFRES	K7	60	50	40
TH	HEB	LECTURE RAPIDE	K7	105	94	74
TH	HEB	LIRE LES STATISTIQUES	K7	75	57	63
TH	HEB	POINT BAC FRANCAIS	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 1	K7	94	84	66
TH	HEB	POINT BAC MATHS 2	K7	94	84	66
TH	HEB	SYNTHETIA	CAR	195	175	137
TH	HEB	UN MOT POUR LE COMPTE	K7	60	50	40
TH	HEB	VALISE SIXIEME TO7/MO5	K7	199	179	140
TH	HEB	VALISE SIXIEME TO9	DSK	199	179	140
TH	HEB	OCEANIA	K7	190	171	133

REVENDEURS, COLLECTIVITES, POUR VOUS PROCURER LES LOGICIELS DU CLUB CONTACTEZ STEPHANE CARRIE (1) 46.27.01.00

QUICKSHOT II

A : 85
B : 76
C : 56

AMSTRAD

AM001	*	1815	K7	160	144	100
AM002	*	1815	DSK	219	197	138
AM010	**	3D MEGACODE	K7	180	162	116
AM011	**	3D MEGACODE	DSK	260	234	172
AM012	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	121	108	75
AM013	**	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	182	163	107
AM014	**	5 me AXE	K7	190	152	123
AM015	**	5 me AXE	DSK	200	160	130
AM016	*	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	160	144	128
AM017	*	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	190	171	152
AM018	*	AIRWOLF	K7	109	98	53
AM020	**	ALIEN	K7	104	94	62
AM022	**	ALIEN 8	K7	110	99	68
AM341	***	ALIEN HIGWAY 2	K7	109	99	67
AM306	*	AMS CALC	K7	330	297	225
AM307	*	AMS CALC	DSK	390	351	270
AM308	*	AMS FONCTION	K7	250	225	180
AM309	*	AMS FONCTION	DSK	300	270	225
AM310	*	AMS GRAPH STAT	K7	330	297	225
AM311	*	AMSGRAPH STAT	DSK	390	351	270

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNÉ
C : PRIX CLUB

AM024	**	AM STRAM DAMES	K7	130	117	81
AM025	**	AM STRAM DAMES	DSK	189	170	119
AM026	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	K7	193	174	138
AM027	**	AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	DSK	295	266	207
AM028	**	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104	73
AM029	**	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163	115
AM033	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	95	63
AM034	**	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	182	163	117
AM036	*	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	140	126	88
AM035	*	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	220	198	144
AM037	*	BATAILLE POUR MIDWAY	DSK	220	198	144
AM038	**	BATTLE OF BRITAIN	K7	121	109	75
AM039	**	BATTLE OF BRITAIN	DSK	180	162	116
AM302	***	BATMAN	K7	108	87	65
AM362	***	BATMAN 8256	DSK	182	163	127
AM319	***	BATMAN	DSK	181	162	116
AM040	*	BEACH HEAD	K7	130	117	68
AM041	*	BEACH HEAD	DSK	159	152	100
AM042	***	BOMBJACK	K7	108	87	65
AM046	***	BOULDER DASH III	K7	121	108	75
AM298	**	BOUNDER	K7	108	87	65
AM299	**	BOUNDER	DSK	157	141	99
AM047	**	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	106	95	60
AM048	**	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98	66
AM049	**	BRUCE LEE	K7	110	99	67
AM050	**	BRUCE LEE	DSK	170	153	105
AM052	*	CAULDRON	K7	98	88	60
AM053	*	CAULDRON	DSK	153	138	91
AM051	**	CAVES OF DOOM	K7	30	27	20

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

AM054	*	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	81
AM055	*	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170	119
AM359	*	CHIROLOGIE	K7	60	50	40
AM056	**	CHUCKIE EGG II	K7	114	103	70
AM057	**	COBRA PINBALL	K7	140	126	97
AM058	**	COBRA PINBALL	DSK	219	197	148
AM059	***	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
AM060	***	COLOSSUS CHESS 4	DSK	155	140	95
AM320	***	COLOSSUS CHESS 4.0 8256	DSK	194	175	126
AM061	**	COMBAT LYNX	K7	109	98	66
AM062	**	COMMANDO	K7	107	96	58
AM342	**	COMMANDO	DSK	182	163	117
AM063	**	COMPUTER HITS 6	DSK	182	169	117
AM064	**	COMPUTERS HITS 10	K7	121	108	75
AM065	**	COMPUTERS HITS 10 II	K7	121	108	75
AM066	***	CONFUZZION	K7	87	78	52
AM343	*	CORE	K7	121	108	75
AM067	***	CRAFTON ET XUNK	K7	140	126	88
AM068	***	CRAFTON ET XUNK	DSK	220	198	144
AM070	***	CYRUS CHESS	K7	121	109	75
AM071	***	CYRUS CHESS	DSK	155	140	96
AM321	**	CYRUS CHESS 8256	DSK	194	175	126
AM072	***	D BASE 2	DSK	790	711	632
AM313	*	DAMES	K7	90	81	62
AM314	*	DAMES	DSK	130	117	94
AM074	***	DAMS	K7	295	266	196
AM075	***	DAMS	DSK	395	356	267
AM077	***	DATAMAT	DSK	450	405	315
AM078	**	DEFEND OR DIE	K7	97	87	49
AM079	**	DEVIL'S CROWN	K7	115	104	61

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N°téléphone. : ....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés.
Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire : ....
Tarif B : N° d'abonné obligatoire. : ....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : Mandat poste international ☐

Réf.	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
Ex : AT001	AMERICAN ROAD	ATARI	CASSETTE	C	85	1	85
						TOTAL :	
						Participation aux frais de port :	15,00.
						MONTANT A PAYER :	

ECRIVEZ LA RÉFÉRENCE, ET LE NOM DE L'ORDINATEUR EN ENTIER

ABC
ABC
ABC
ABC

AM080	★★	DEVIL'S CROWN	DSK	169	152	96
AM081	★★★	DEVPAC	K7	305	275	204
AM082	★★★	DEVPAC	DSK	360	324	242
AM083	★★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112	75
AM322	★★	DOCTOR WHO	K7	146	132	93
AM323	★★	DOCTOR WHO	DSK	207	187	135
AM084	★★★	DOOMSDAY BLUES	K7	121	108	75
AM085	★★★	DOOMSDAY BLUES	DSK	182	163	117
AM087	★★	DRAGON TORC OF AVALON	K7	96	86	67
AM088	★★★	DUNDARACH	K7	115	104	81
AM089	★★★	DUNDARACH	DSK	140	126	87
AM091	★★★	DUO PACK FIGH EXLO	DSK	229	206	138
AM092	★★★	EDEN BLUES	K7	140	126	98
AM093	★★★	EDEN BLUES	DSK	220	198	160
AM096	★★	ELIDON	K7	114	103	71
AM097	★★★	ELITE	K7	155	140	95
AM098	★★★	ELITE	DSK	185	166	120
AM099	★★	EMPIRE	K7	210	147	147
AM100	★★	EMPIRE	DSK	310	217	217
AM344	★★★	EQUINOX	K7	121	108	85
AM345	★★★	EQUINOX	DSK	182	163	127
AM101	★	ESMERALD ISLE	K7	85	76	59
AM102	★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140	112
AM103	★★	FIGHTER PILOT	K7	91	82	58
AM104	★★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153	95
AM105	★	FORMULA ONE	K7	92	83	69
AM106	★★	FORTH	K7	234	211	141
AM107	★★	FORTH	DSK	277	249	195
AM347	★	FOURMOST ADVENTURE	K7	97	88	68
AM108	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	97	87	62
AM109	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	180	162	108
AM111	★★★	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	121	108	85
AM112	★★	GALAXIA	K7	74	67	49
AM114	★★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	261	232
AM115	★★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	290	261	232
AM116	★★★	GET DEXTER	K7	121	108	85
AM117	★★★	GET DEXTER	DSK	182	163	127
AM348	★	GOLDEN PATH	K7	121	108	85
AM348	★	GOLDEN PATH	DSK	170	153	119
AM338	★★★	GUN FRIGHT	K7	121	109	85
AM120	★★★	GYROSCOPE	K7	120	108	62
AM121	★★	HACKER	K7	121	109	85
AM122	★★	HACKER	DSK	155	140	100
AM123	★★	HARD HAT MAC	K7	121	116	90
AM124	★★	HARRIER STRIKE FORCE	K7	121	108	85
AM125	★★	HARRIER STRIKE FORCE	DSK	182	163	127
AM324	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	K7	121	109	85
AM325	★★★	HEAVY ON THE MAGICK	DSK	181	162	126
AM126	★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	121	109	85
AM127	★★	HI-RISE	K7	109	98	68
AM128	★★	HI-RISE	DSK	145	131	94
AM129	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104	63
AM130	★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112	86
AM133	★	HOLD-UP	K7	120	108	83
AM134	★	HUNCHBACK II	K7	97	87	62
AM135	★★	HYPERSPORT	K7	110	98	76
AM136	★★	HYPERSPORT	DSK	157	141	110
AM137	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101	78
AM140	★★	JAMMIN'S	K7	114	103	71
AM141	★	JET SET WILLY	K7	97	87	62
AM142	★	JUGGERNAUT	K7	91	82	58
AM143	★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449	330
AM144	★★	KNIGHTLORE	K7	112	101	78
AM145	★	KONG STRIKES BACK	K7	99	89	63
AM327	★★	L'AIGLE D'OR	K7	160	144	120
AM328	★★	L'AIGLE D'OR	DSK	198	1178	148
AM146	★★★	LAZER BASIC	DSK	238	214	161
AM358	★	LE MILLIONNAIRE	K7	60	50	40
AM147	★	LE SURVIVANT	K7	117	105	85
AM350	★★	L'HERITAGE	K7	171	154	136
AM351	★★	L'HERITAGE	DSK	195	175	156
AM148	★	LOGO FRANCAIS	DSK	179	161	122
AM149	★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	112	101	78
AM150	★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142	114
AM151	★★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174	122
AM152	★	LORIGRAPH	K7	210	189	147
AM153	★	LORIGRAPH	DSK	310	279	217
AM154	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
AM155	★★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216	168
AM360	★	MANAGER	K7	60	50	40
AM156	★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
AM157	★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
AM158	★★★	MANIC MINER	K7	111	100	77
AM159	★	MARSPORT	K7	121	109	83
AM160	★	MARSPORT	DSK	132	119	95
AM162	★★	MASTER OF THE LAMPS	K7	124	112	77
AM163	★	MATCH POINT	K7	96	86	65
AM329	★	MELTDOWN	K7	109	98	67
AM352	★	MELTDOWN 6128	DSK	182	163	127
AM165	★★	METRO 2018	K7	190	171	115
AM166	★★	METRO 2018	DSK	215	194	129
AM167	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	158	123
AM168	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	239	215	160
AM169	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	198	136
AM170	★★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248	174
AM359	★	MICROSAPIENS	K7	60	50	40
AM173	★★★	MINDSHADOW	K7	114	103	75
AM174	★★★	MINDSHADOW	DSK	155	140	90
AM175	★★	MINIOFFICE	K7	76	68	45
AM176	★★	MINIOFFICE	DSK	127	114	78
AM177	★★	MONTSEGUR	K7	139	125	100
AM178	★★	MOVIE	K7	121	108	75
AM180	★★★	MULTIPLAN	DSK	490	441	392
AM182	★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	78
AM183	★★★	NIGHT SHADE	K7	132	119	68
AM373	★★	NODES OF YESOD	K7	121	108	85
AM185	★★	ONE MAN ANS HIS DROIDS	K7	30	27	20
AM186	★★	ORPHEE	DSK	340	306	238
AM304	★	PACIFIC	K7	140	126	98
AM305	★	PACIFIC	DSK	220	198	155
AM188	★★	PANZADROME	K7	110	99	67
AM189	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
AM190	★★★	PING PONG	DSK	182	163	117
AM191	★	PLANETE BASE	K7	150	135	95
AM192	★★	POUVOIR	K7	180	162	126
AM193	★★	POUVOIR	DSK	200	180	140
AM194	★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103	53
AM374		PRO TENNIS	K7	121	108	85
AM375		PRO TENNIS	DSK	182	163	127
AM197	★	PYJAMARAMA	K7	107	96	65
AM199	★	RAID	K7	112	101	68
AM200	★	RAID	DSK	161	152	96
AM201	★	RAMBO	K7	109	98	58
AM202	★★★	RASPUTINE	K7	94	85	59
AM203	★	RED ARROWS	K7	163	147	66
AM204	★	RED ARROWS	DSK	158	142	98
AM330	★★	RED HAWK	K7	121	109	75
AM205	★★	RED MOON	K7	87	78	52
AM331	★★★	REVERSI CHAMPION	K7	160	144	110
AM332	★★★	REVERSI CHAMPION	DSK	198	178	138
AM376	★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	121	108	85
AM377	★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	182	163	127
AM206	★★	ROCCO	K7	114	103	53
AM207	★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	53
AM208	★★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	182	163	104
AM378	★★	ROOM 10	K7	97	88	68
AM209	★★	RUNESTONE	K7	98	88	58
AM213	★	SEAS OF BLOOD	K7	121	109	67
AM312	★	SHADOW FIRE	K7	121	108	75
AM353	★	SHOGUN	K7	121	108	75
AM354	★	SHOGUN	DSK	182	163	117
AM214	★★	SKYFOX	K7	129	116	80
AM355	★★	SKYFOX	DSK	194	175	126
AM215	★★★	SÓRCERY	K7	95	86	63
AM216	★★★	SORCERY	DSK	160	144	95
AM217	★★★	SORCERY PLUS	K7	140	126	88
AM218	★★★	SORCERY PLUS	DSK	200	180	116
AM219	★★	SOULS OF DARCON	K7	114	103	70
AM220	★★	SOULS OF DARCON	DSK	178	160	111
AM221	★	SOUTHERN BELLE	K7	106	95	55
AM224	★	SPACE SHUTTLE	K7	290	261	193
AM225	★★★	SPELLBOUND	K7	45	40	21
AM226	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
AM227	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
AM228	★	SPITFIRE 40	DSK	155	140	90
AM229	★	SPITTFIRE 40	K7	107	96	58
AM230	★★	SPY HUNTER	K7	110	99	68
AM231	★★★	SPY VS SPY	K7	147	132	74
AM232	★★★	SPY VS SPY	DSK	177	159	110
AM235	★	STAR STRIKE	K7	80	72	49
AM236	★★	STARION	K7	125	113	78
AM237	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91	60
AM238	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138	94
AM239	★★★	STRANGELOOP	K7	124	112	66
AM240	★★★	STRANGELOOP	DSK	182	163	117
AM317	★	SUPERCHESS	K7	90	81	62
AM318	★	SUPERCHESS	DSK	130	117	94
AM241	★	SUPER PIPELINE II	K7	114	103	60
AM242	★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112	67
AM243	★★	SUPER SILVER PACK	K7	142	132	80
AM245	★★★	SUPERPAINT	DSK	395	356	267
AM244	★★	SUPERSLEUTH	K7	180	85	65
AM247	★★	TANK BUSTER	K7	101	91	60
AM315	★	TANK COMMANDER	K7	108	87	65
AM316	★	TANK COMMANDER	DSK	157	141	99
AM248	★	TAPPER	K7	112	101	68
AM249	★★	TASCOPY	K7	129	116	94
AM250	★★	TASCOPY	DSK	276	248	193
AM249	★★	TASSPRINT	K7	130	117	97
AM250	★★	TASSPRINT	DSK	170	153	127
AM251	★★★	TASWORD FRANCAIS	K7	195	175	155
AM252	★★★	TASWORD FRANCAIS	DSK	310	279	231
AM253	★★★	TASWORD 6128 FRANCAIS	DSK	350	315	262
AM254	★★★	TAU CETI	K7	114	103	61
AM255	★	TENNIS 3D	K7	150	135	95
AM256	★	TENNIS 3D	DSK	200	180	130
AM257	★★	TERROR MOLINOS	K7	114	103	60
AM258	★★	TEXTOMAT	DSK	450	405	315
AM259	★	THE COVENANT	K7	87	78	49
AM260	★★	THE HOBBIT	K7	165	149	103
AM379	★★	THE HOBBIT/8256	DSK	304	274	213
AM261	★★	THE ILLUSTRATOR	K7	256	230	161
AM262	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AM267	★★	THEATRE EUROPE ANGLAIS	DSK	180	162	136
AM265	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	K7	140	126	88
AM266	★★	THEATRE EUROPE FRANCAIS	DSK	220	198	144
AM268	★★	THEY SOLD A MILLION	K7	116	103	65
AM269	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	175	160	100
AM270	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	K7	121	108	75
AM271	★★★	THEY SOLD A MILLION 2	DSK	182	169	117
AM272	★★	THINK	K7	109	98	66
AM380	★	TOADRUNNER	K7	109	99	77
AM381	★	TOADRUNNER	DSK	182	163	127
AM356	★	TOMAHAWK	K7	121	108	75
AM357	★	TOMAHAWK	DSK	182	163	117
AM273	★★	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87	57
AM274	★★	TORNADO LOW LEVEL	DSK	190	171	105
AM275	★★	TRIPLE PACK	DSK	180	162	104
AM303	★★	V	K7	121	108	75
AM361	★★	V	DSK	182	163	117
AM276	★	WARLORD	K7	99	89	60
AM333	★	WATERLOO	K7	121	109	75
AM334	★	WATERLOO	DSK	160	144	110
AM279	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99	61
AM280	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	108	75
AM281	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	163	117
AM284	★★★	WHO DARES WINS II	K7	95	86	52
AM285	★★★	WHO DARES WINS II	DSK	163	147	90
AM335	★★	WINTER GAMES	K7	121	109	75
AM336	★★	WINTER GAMES	DSK	181	162	116
AM286	★★★	WINTER SPORTS	K7	124	112	76
AM287	★★★	WINTER SPORTS	DSK	155	140	90
AM289	★★	WIZARD LAIR	DSK	140	126	77
AM290	★★★	WORKING BACKWARDS	DSK	178	160	112
AM339	★	WORLD CUP CARNIVAL	K7	121	109	75
AM340	★	WORLD CUP CARNIVAL	DSK	181	162	116
AM291	★	WORLD CUP FOOTBALL	K7	97	87	52
AM292	★★	WORLD SERIE BASEBALL	K7	110	98	58
AM293	★★	YIE AR KUNG FU	K7	105	95	69
AM294	★★	YIE AR KUNG FU	DSK	155	140	90
AM295	★	ZAXXON	K7	121	109	75
AM296	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
AM337	★★	ZOIDS	DSK	181	162	116
AM297	★★★	ZORRO	K7	110	99	68

APPLE IIE & IIC

AP002	★	ADVENTURE CONSTRUCTION	200	180	140
AP003	★★	A.E	269	242	90
AP079		ALTERNATE REALITY	243	219	171
AP004	★★	AMERICAN ROAD RACE	375	338	220
AP005	★	ANGLAIS 1	425	382	325
AP006	★	ANGLAIS 2	425	382	325
AP007	★	ANGLAIS 3	425	382	325
AP008	★	ANGLAIS 4	425	382	325
AP009	★	ANGLAIS 5	425	382	325
AP010	★★	ARCHON II	200	180	140
AP013	★★★	BARD'S TALE	380	342	280
AP018	★★	CAPTAIN GOODNIGHT	350	315	250
AP019	★★★	CARMEN OF SAN DIEGO	493	444	280
AP023	★	CHOPLIFTER	269	242	90
AP024	★★	COLOSSUS CHESS 4	396	356	238
AP026	★★	CRIME DU PARKING	190	171	127
AP029	★★	DALLAS QUEST	195	175	90
AP080		DESIGNERS PENCIL	365	329	256
AP075	★	EAMON	100	90	80
AP031	★	EPIDEMIE	195	176	127
AP076	★★★	FOLIE MEURTRIERE AU COLLEGE	100	90	80
AP039	★	HOLD UP	290	261	232
AP081		HOME PACK	425	381	128
AP040	★★★	KARATEKA	380	342	238
AP077	★	LA BOITE A PUCES	295	266	231
AP041	★★★	LITTLE COMPUTER PREOPLE	350	315	230
AP042	★★	MANDRAGORE	290	261	232
AP043	★	MAX THE GLOBE TROTTER	800	720	350
AP044	★	MEME LES POMMES DE TERRE	190	171	127
AP046	★★★	MOEBIUS	680	612	430
AP048	★★	MOVIE MAKER	200	180	140
AP049	★★	MUR DE BERLIN	195	176	127
AP050	★★	MUSIC CONSTRUCTION	200	180	140
AP051	★	OPERATION MERCURY	390	351	270
AP054	★	PARANOIAK	190	171	127
AP082	★★★	PINBALL CONSTRUCTION KIT	243	219	171
AP058	★	PORTEFEUILLE BOURSIER	1450	1305	1110
AP083	★★	SEVEN CITIES OF GOLD	243	219	171
AP061	★	SKY BLAZER	240	216	120
AP062	★★★	SKYFOX	180	162	126
AP063	★	SPACE SHUTTLE	328	295	190
AP066	★★	SUMMER GAMES II	267	240	197
AP067	★	TEMPLE D'APSHAI	195	175	50
AP078	★★	THE HOBBIT	365	329	256
AP068	★	ULTIMA III	740	666	450
AP069	★★	WINTER GAMES	297	267	224
AP070	★	WIZARDRY 1	470	423	180
AP073	★★	XPER	950	855	656

MACINTOSH

MA001		BALANCE OF POWER	328	295	207
MA002		DEJA VU	328	295	207

ATARI 400/600/800

AT001	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	85
AT002	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162	103
AT003	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
AT004	★★	ARCHON	K7	145	131	92
AT005	★★	ARCHON	DSK	181	163	117
AT008	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	115	104	75
AT122		AZTEC	K7	121	108	85
AT123		AZTEC	DSK	182	163	127
AT009	★★★	BALLBLAZER	DSK	182	164	103
AT010	★★★	BALLBLAZER	K7	121	109	75
AT012	★	BEACH HEAD	K7	112	101	72
AT013	★	BEACH HEAD	DSK	121	109	75
AT014	★★	BLUE MAX	K7	112	101	72
AT015	★★	BLUE MAX	DSK	125	112	78
AT016	★★	BLUE MAX 2001	K7	121	109	72
AT017	★★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	107
AT124		BLUE RIBBON	K7	121	108	85
AT020	★★	BOULDERDASH II	K7	121	109	75
AT022	★★	BOUNTY BOB	K7	121	109	72
AT023	★★★	BRUCE LEE	K7	140	126	72
AT024	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	80
AT025	★	CHOP SUEY	K7	109	98	66
AT026	★	CHOP SUEY	DSK	157	141	100
AT028	★★★	COLOSSUS CHESS	K7	121	109	68
AT030	★	COMBAT LEADER	K7	170	153	109
AT119	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	182	163	117
AT120	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
AT032	★★	D-BUG	K7	97	87	58
AT033	★★	D-BUG	DSK	115	104	75
AT035	★	DECATHLON	K7	140	126	81
AT036	★	DECATHLON	DSK	180	162	107
AT037	★★★	DROP ZONE	K7	121	109	72
AT039	★★	ELECTRA GLIDE	K7	109	98	65
AT040	★★	ELECTRA GLIDE	DSK	152	137	97
AT042	★★	F 15 STRIKE EAGLE	K7	121	109	75
AT043	★★	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153	109
AT044	★	FIGHTER PILOT	K7	60	54	22
AT045	★	FIGHTER PILOT	DSK	130	117	75
AT049	★	GHOSTBUSTERS	K7	129	116	78
AT050	★	GHOSTBUSTERS	DSK	150	135	102
AT051	★★	GOONIES	K7	112	101	72
AT053	★★	HACKER	K7	121	109	75
AT054	★★	HACKER	DSK	180	162	103
AT055	★★	HARD HAT MACK	K7	121	109	71
AT056	★★	HARD HAT MACK	DSK	125	112	78
AT060	★★★	KENNEDY APPORACH	K7	169	152	108
AT061	★★★	KENNEDY APPROCH	DSK	190	171	120
AT062	★★	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	330	297	198
AT063	★★★	KORONIS RIFT	DSK	173	156	100
AT065	★★★	MEDIATOR	K7	109	98	65
AT066	★★★	MEDIATOR	DSK	155	140	101
AT067	★★★	MERCENARY	K7	121	109	75
AT068	★★★	MERCENARY	DSK	157	141	100
AT069	★★	MIG ALLEY ACE	K7	121	109	72
AT070	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158	109
AT074	★	NATO COMMANDER	K7	112	101	72
AT075	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	75
AT076	★★	ONE ON ONE	DSK	157	141	100
AT125		PIERRE POLO	K7	121	108	85
AT126		PIERRE POLO	DSK	182	163	127
AT077	★	PITFALL II	K7	125	112	78
AT121	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	163	117
AT081	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	K7	121	109	75
AT082	★★★	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	163	147	94
AT083	★★	RIVER RAID	K7	125	112	78
AT085	★★	SMASH HITS 1	K7	162	146	104
AT086	★★	SMASH HITS 2	K7	162	146	104
AT087	★★	SMASH HITS 3	K7	178	160	115
AT088	★★	SMASH HITS 4	K7	121	109	75
AT091	★★	SOLO FLIGHT	K7	190	171	72
AT092	★★★	SOLO FLIGHT	DSK	210	189	107
AT093	★★★	SPACE SHUTTLE	K7	129	116	80
AT094	★★	SPIDERMAN	K7	101	91	84
AT096	★	SPITFIRE ACE	K7	121	109	72
AT097	★★	SPY HUNTER	K7	121	109	72
AT098	★★	SPY HUNTER	DSK	170	153	109
AT100	★★★	SPY VS SPY	DSK	162	146	104
AT101	★★	SPY VS SPY 2	K7	119	107	77
AT102	★★	SPY'S DEMISE	K7	121	109	72
AT104	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101	72
AT105	★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	125	112	78
AT106	★	STRIP POKER	DSK	170	153	109
AT107	★	STRIP POKER	K7	121	109	72
AT108	★★	SUMMER GAMES	DSK	157	141	100
AT110	★★	SUPER ZAXXON	K7	113	102	72
AT111	★★★	TAPPER	K7	112	101	72
AT112	★★★	TAPPER	DSK	170	153	109
AT127	★★	TEMPLE OF APCHAI TRILOGY	DSK	182	163	127
AT113	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
AT128	★	THE SECOND CITY	K7	73	66	52
AT114	★★★	ULTIMA III	DSK	210	189	145
AT115	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	72
AT116	★★★	UP AND DOWN	DSK	170	153	109
AT129		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85
AT117	★★★	ZÖRRO	K7	112	101	72
AT118	★★★	ZORRO	DSK	170	153	109

ATARI ST

ST001	★★	BBS	DSK	365	328	256
ST024	★	BLACK GAULDRON	DSK	365	328	256
ST022	★	BORROWED TIME	DSK	310	279	217
ST002	★★★	BRATACCAS	DSK	410	369	287
ST003		CALENDAR	DSK	245	220	172
ST032	★	CARDS	DSK	243	219	171
ST004	★★★	COLOUR SPACE	DSK	245	220	172
ST005	★★★	DEGAS	DSK	430	387	300
ST006	★	DFT IBM/ST	DSK	365	328	256
ST007	★★	DISK HELP	DSK	365	328	256
ST008	★★	DOS SHELL MS/DOS EMUL	DSK	365	328	256
ST009	★	FLIP SIDE	DSK	245	220	172
ST025	★★	HABAWRITER V. ANGLAISE	DSK	730	657	511
ST026	★★	HABADEX V. ANGLAISE	DSK	608	548	428
ST027	★★	HABAMERGE	DSK	487	439	341
ST028	★★	HABAVIEW V. ANGLAISE	DSK	913	822	640
ST010	★★	HACKER	DSK	310	279	217
ST011	★	KISSED	DSK	365	328	256
ST012	★	LANDS OF HAVOC	DSK	245	220	172
ST029	★★	LATICE C COMPILER METACOMCO	DSK	1582	1424	1108
ST030		LISP METACOMCO	DSK	1825	1643	1278
ST033	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
ST013	★	M-COPY	DSK	609	548	426
ST014	★★	M-DISK RAM DISK	DSK	157	141	109
ST015	★★	MI-TERM	DSK	365	328	256
ST016	★	MINDSHADOW	DSK	310	279	217
ST017	★	MUD PIES	DSK	245	220	172
ST031		PASCAL METACOMCO	DSK	1095	986	767
ST018	★	SOFT SPOOL	DSK	245	220	172
ST034	★	THE ANIMATOR	DSK	365	329	256
ST019	★★★	THE PAWN	DSK	269	249	170
ST023	★★★	TIME BANDIT	DSK	328	295	229
ST021	★	UTILITIES	DSK	430	387	300

AMSTRAD PC IBM PC

ET COMPATIBLES

IB001	★★★	CHAMPIONSHIP GOLF	DSK	426	384	299
IB003	★★	ALTER EGO MALE	DSK	425	382	268
IB004	★★	ALTER EGO FEMELLE	DSK	425	382	268
IB005		DESIGNER PENCIL	DSK	364	328	254
IB006	★★	GHOSTBUSTERS	DSK	303	273	212
IB007	★★★	HACKER	DSK	364	328	254
IB008	★★	MINDSHADOW	DSK	364	328	254
IB009	★★	MUSIC STUDIO	DSK	425	382	268
IB002	★★	THE HOBBIT	DSK	365	329	256
IB010		TRACER SANCTION	DSK	369	328	254

COMMODORE AMIGA

CO411	★★	ARCHON	DSK	365	329	256
CO412	★	ARTIE FOX	DSK	365	329	256
CO374	★	BORROWED TIME	DSK	304	274	212
CO375	★★	BRATACCAS	DSK	426	383	299
CO376	★★	HACKER	DSK	204	274	212
CO413	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	426	384	299
CO377	★	MINDSHADOW	DSK	304	274	212
CO378	★★	MUSIK STUDIO	DSK	426	383	299
CO414	★★	ONE ON ONE	DSK	365	329	256
CO415	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	365	329	256
CO416	★★	SKYFOX	DSK	365	329	256

COMMODORE

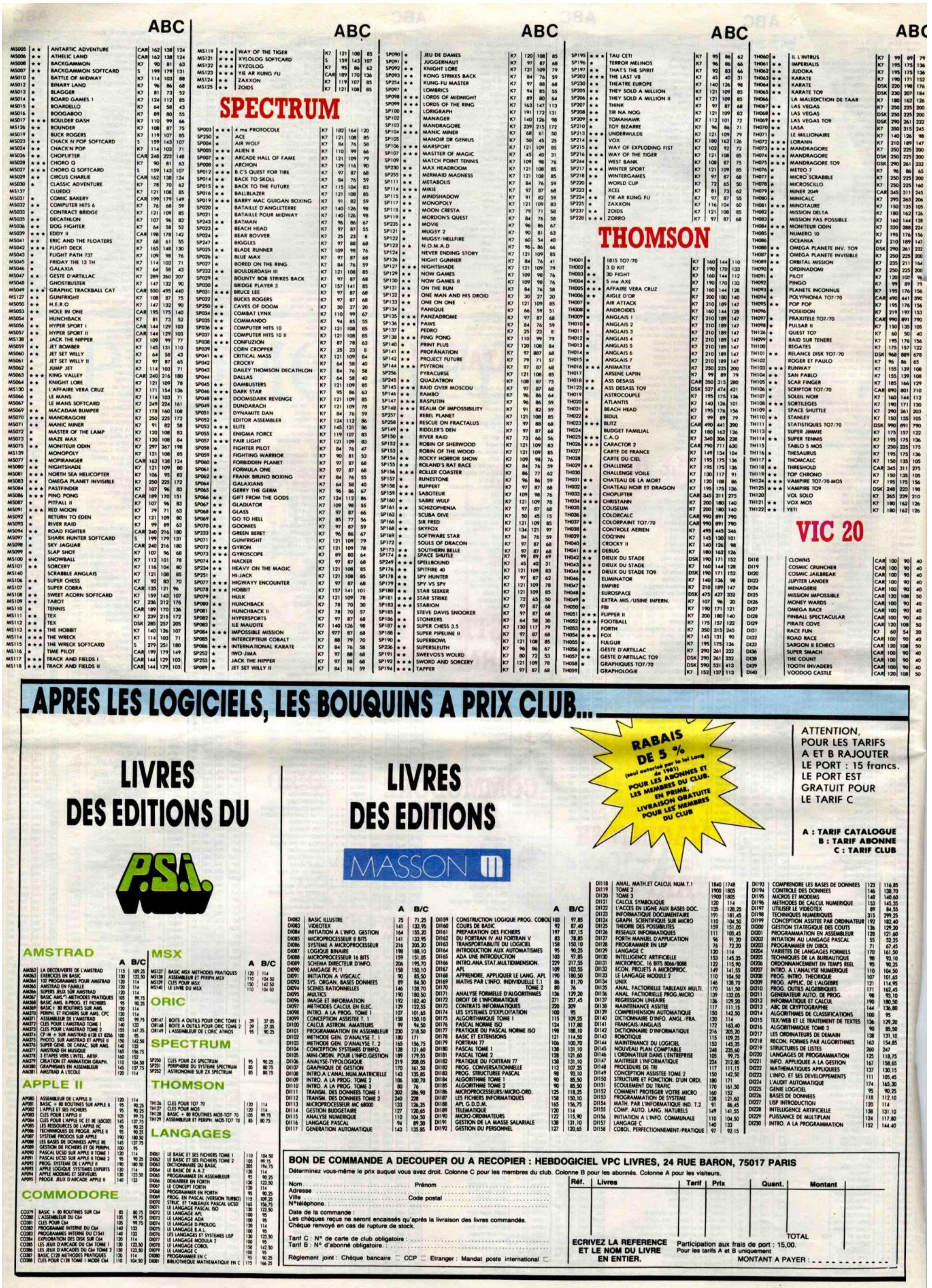
CO385		1985	DSK	188	163	127
CO001	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	K7	121	108	75
CO002	★★★	4 ZZAP ! SIZZLERS	DSK	182	169	117
CO004	★★★	4 me PROTOCOLE	DSK	194	174	111
CO005	★★	ADVENTURE CONSTRUCTION	DSK	160	144	98
CO006	★★	AIR WOLF	K7	97	87	59
CO007	★★	ALTERNATE REALITY:THE CITY	DSK	240	216	158
CO008	★★	AMERICAN ROAD RACE	K7	121	109	73
CO009	★★	AMERICAN ROAD RACE	DSK	190	171	132
CO010	★★	ARCADE CLASSICS	K7	121	108	75
CO011	★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	121	108	75
CO012	★★	ARCADE HALL OF FAME	DSK	182	169	117
CO013	★★	ARCHON 2	K7	145	130	91
CO014	★★	ARCHON 2	DSK	165	148	110
CO015	★★	ARK PANDORA	K7	121	108	75
CO016	★★	ARK PANDORA	DSK	121	108	75
CO017	★★★	AXIS ASSASSIN	K7	96	87	57
CO018	★★★	AXIS ASSASSIN	DSK	120	108	73
CO020	★★	BACK TO THE FUTURE	K7	114	103	61
CO021	★★★	BALLBLAZER	K7	115	104	62
CO022	★★★	BALLBLAZER	DSK	180	162	99
CO023	★★	BARRY MAC CUIGAN BOXING	K7	130	117	71
CO025	★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	140	112	88
CO026	★★	BATTLE D'ANGLETERRE	K7	140	112	88
CO027	★★	BATTLE FOR BRITAIN	K7	120	108	74
CO028	★★	BATTLE FOR BRITAIN	DSK	147	151	100
CO029	★	BEACH HEAD	K7	121	109	69
CO030	★	BEACH HEAD	DSK	155	140	98
CO031	★	BEACH HEAD II	K7	121	109	69
CO032	★	BEACH HEAD II	DSK	170	153	112
CO379	★★	BIGGLES	K7	121	108	75
CO366	★★	BIGGLES	DSK	158	143	101
CO033	★★	BLACKWHYCHE	K7	120	108	73
CO034	★★	BLADE RUNNER	K7	110	99	68
CO035	★★	BLUE MAX 2001	K7	112	101	68
CO036	★★	BLUE MAX	K7	112	101	68
CO037	★★	BLUE MAX	DSK	180	162	108
CO038	★	BLUE MAX 2001	DSK	180	162	108
CO039	★★★	BOMBJACK	K7	108	97	65
CO040	★★	BORROWED TIME	DSK	160	144	107
CO041	★★★	BOULDERDASH	K7	109	98	66
CO042	★★★	BOULDERDASH	DSK	162	146	100
CO044	★★	BOULDERDASH III	K7	121	108	75
CO380	★★	BOUNCES	K7	121	108	75
CO045	★★	BOUNDER	K7	124	112	67
CO046	★★	BOUNDER	DSK	155	140	96
CO047	★★	BOUNTY BOB	K7	120	108	73
CO048	★★	BOUNTY BOB	DSK	180	162	108
CO050	★★	BREAK DANCE	K7	109	98	66
CO051	★	BRIAN JACKS SUPERSTAR	K7	109	98	66
CO053	★★★	BRUCE LEE	K7	112	101	68
CO054	★★★	BRUCE LEE	DSK	180	162	108
CO056	★★	CARTOUCHE MEGAMEM 50 KO	CAR	360	324	242
CO057	★★	CASTEL DOCTOR CREEP	K7	121	109	74
CO058	★	CAULDRON	K7	130	117	60
CO381	★★	CAULDRON 2	K7	110	99	67
CO059	★	CENTIPEDE	CAR	150	135	85
CO060	★	CHARTBUSTER	K7	100	90	55
CO061	★	CHOPLIFTER	K7	121	109	74
CO062	★	CHOPLIFTER	CAR	165	148	80
CO063	★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	119	107	72
CO064	★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	178	160	111
CO065	★	COMBAT LEADER	K7	160	144	107
CO066	★★	COMBAT LYNX	K7	106	95	64
CO067	★	COMIC BAKERY	K7	109	98	66
CO068	★★★	COMMANDO	K7	90	81	60
CO069	★★★	COMMANDO	DSK	160	144	90
CO070	★★★	COMPUTER HITS 10	K7	121	108	75
CO072	★★★	COMPUTER HITS 10 II	K7	121	108	75
CO073	★★	COMPUTER HITS 6	K7	97	87	52
CO074	★★★	CONAN	DSK	170	153	90
CO382	★★	CRUISADE IN EUROPE	K7	121	108	75
CO383	★★	CRUISADE IN EUROPE	DSK	243	219	161
CO076	★★	D-BUG	DSK	120	108	73
CO077	★★★	DALLAS QUEST	DSK	179	161	80
CO078	★★	DAMBUSTERS	K7	110	99	68
CO079	★★	DAMBUSTERS	DSK	170	153	105
CO080	★	DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	K7	116	104	74
CO081	★	DECATHLON	K7	124	112	67
CO082	★	DECATHLON	DSK	140	126	85
CO372	★★	DEVIL'S GALLERY	K7	100	90	70
CO373	★★	DEVIL'S GALLERY	DSK	100	90	70
CO084	★	DIG DUG	CAR	170	153	90
CO085	★	DONALD DUCK	K7	112	101	68
CO086	★	DONALD DUCK	DSK	155	140	105
CO088	★★	DR WHO	K7	145	130	91
CO089	★★	DR WHO	DSK	170	153	105
CO092	★★★	EIDOLON	K7	121	109	75
CO093	★★★	EIDOLON	DSK	170	153	111
CO097	★★★	ELITE	K7	155	140	105
CO098	★★★	ELITE	DSK	215	194	135
CO099	★★	ENIGMA FORCE	K7	121	109	74
CO100	★	EXTRA TOOL	K7	245	221	162
CO101	★	EXTRA TOOL	DSK	245	221	162
CO102	★★	FAIRLIGHT	K7	121	108	75
CO367	★	FAIRLIGHT	DSK	182	164	118
CO400		FANTASIE	DSK	182	163	127
CO103	★★★	FAST LOAD CARTOUCHE	CAR	264	238	176
CO386		FLOYD THE DROID	K7	121	108	85
CO104	★★	FIGHT NIGHT	K7	112	101	68
CO105	★★	FIGHT NIGHT	DSK	160	144	105
CO106	★★	FIGHTER PILOT	K7	119	107	64
CO107	★★	FIGHTER PILOT	DSK	144	130	89
CO108	★★	FIGHTING WARRIOR	K7	107	96	58
CO112	★★	FORTH	DSK	350	315	235
CO113	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	96	87	57
CO114	★★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	149	134	92
CO117	★	FRIDAY THE 13 TH	K7	114	103	61
CO118	★	FRIDAY THE 13 TH	DSK	133	120	83
CO119	★★	GAME MAKER	DSK	206	185	134
CO387	★★	GAME MAKER 2	DSK	182	163	127
CO388		GERMANY 1984	K7	121	108	85
CO389		GERMANY 1984	DSK	182	163	127
CO122	★★	GHOSBUSTER	K7	124	112	67
CO123	★★	GHOSBUSTER	DSK	180	162	90
CO399	★★★	GHOST'N GOBLINS	DSK	182	163	127
CO364	★	GOLF CONSTRUCTION SET	K7	157	141	99
CO391		GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	K7	280	252	196
CO392		GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	DSK	340	306	238
CO365	★	GOLF CONSTRUCTION SET	DSK	182	163	117
CO124	★★	GOONIES	K7	115	104	67
CO125	★★	GOONIES	DSK	160	144	105
CO363	★★	GREEN BERET	K7	121	108	75
CO384	★★	GREEN BERET	DSK	182	163	117
CO126	★★	GROGGS REVENGE	K7	129	116	70
CO127	★★★	GYROSCOPE	K7	97	87	52
CO128	★★★	GYROSCOPE	DSK	160	144	90
CO130	★★	HACKER	K7	110	99	71
CO131	★★	HACKER	DSK	144	130	93
CO132	★★★	HARD BALL	K7	120	108	73
CO133	★★★	HARD BALL	DSK	150	135	100
CO135	★★	HARD HAT MACK	DSK	140	126	90
CO136	★	HERBERTS DUMMY RUN	K7	120	108	73
CO137	★	HUNCHBACK II	K7	96	87	57
CO139	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	109	98	66
CO140	★★★	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	190	171	118
CO141	★★	INDIANA JONES	K7	120	108	73
CO148	★★★	KARATEKA	K7	121	109	74
CO149	★★★	KARATEKA	DSK	380	342	214
CO150	★★★	KENNEDY APPROACH	K7	120	108	73
CO151	★★★	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135	100
CO152	★★	KENSINGTON	K7	145	131	90
CO393		KING SIZE	K7	121	108	85
CO394	★	KNIGHT GAMES	K7	121	108	85
CO395	★	KNIGHT GAMES	DSK	182	163	127
CO396		KNIGHTS OF THE DESERT	K7	121	108	85
CO154	★★★	KORONIS RIFT	K7	121	109	65
CO155	★★★	KORONIS RIFT	DSK	165	149	97
CO156	★★	KUNG FU MASTER	K7	112	101	68
CO157	★★	KUNG FU MASTER	DSK	170	153	105
CO158	★★★	KWICK COPY	DSK	295	266	197
CO159	★★★	LAW OF THE WEST	K7	111	100	66
CO160	★★	LAW OF THE WEST	DSK	150	135	100
CO397		LEADERBOARD	K7	121	108	75
CO398		LEADERBOARD	DSK	182	163	127
CO162	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	105	95	61
CO163	★★★	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	160	144	99
CO164	★★★	LODE RUNNER	K7	121	109	74
CO165	★★★	LODE RUNNER	DSK	140	126	85
CO166	★★	LORDS OF MIGNIGHT	K7	107	96	58
CO167	★★★	LORDS OF THE RINGS	K7	165	148	95
CO171	★★★	MANDRAGORE	K7	250	225	200
CO172	★★★	MANDRAGORE	DSK	250	225	200
CO173	★★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
CO174	★	MASK OF THE SUN	DSK	180	162	80
CO175	★★★	MASQUERADE	DSK	150	135	100
CO176	★★★	MASTER OF MAGIC	K7	45	40	31
CO177	★★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112	72
CO178	★	MATCH POINT	K7	96	87	57
CO359	★★	MAX HEADROOM	K7	121	108	75
CO180	★★	MELBOURNE PACK	K7	70	83	30
CO181	★★★	MERCENARY	K7	114	103	61
CO182	★★★	MERCENARY	DSK	144	130	89
CO184	★★	MIG ALLEY ACE	K7	112	101	68
CO185	★★	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153	105
CO186	★★★	MINDSHADOW	K7	120	108	73
CO187	★★★	MINDSHADOW	DSK	250	225	146
CO188	★★★	MOEBIUS	K7	120	108	73
CO189	★	MONSTER TRIVIA	K7	112	101	68
CO190	★	MOON SHUTTLE	K7	90	81	37
CO191	★	MOON SHUTTLE	DSK	125	112	68
CO399		NEXUS	DSK	158	143	111
CO193	★★	NIGHT MISSION PINBALL	K7	250	225	120
CO195	★★★	NIGHTSHADE	K7	121	109	74
CO197	★★	NOW GAMES	K7	110	99	58
CO198	★★	NOW GAMES 2	K7	102	92	65
CO199	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	K7	250	225	200
CO200	★★	OMEGA PLANETE INVISIBLE	DSK	250	225	200
CO385	★★	ONE MAN AND HIS DROID	K7	30	27	20
CO202	★★	ONE ON ONE	K7	121	109	74
CO203	★★	ONE ON ONE	DSK	160	144	85
CO204	★★	OPERATION CYBORG	K7	140	126	88
CO207	★	OUTLAWS	K7	112	101	68
CO208	★★★	PARADROID	K7	100	90	48
CO209	★★★	PARADROID	DSK	132	119	81
CO210	★★★	PASCAL 64	DSK	350	315	245
CO211	★★	PASTFINDER	K7	99	89	62
CO212	★★	PASTFINDER	DSK	145	131	94
CO214	★★★	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	182	169	117
CO215	★★★	PING PONG	K7	112	101	72
CO216	★★	PITSTOP II	K7	110	99	67
CO217	★★	PITSTOP II	DSK	145	130	91
CO218	★	POLE POSITION	K7	112	101	68
CO219	★★	POOYAN	DSK	250	225	80
CO220	★★	PSI WARRIOR	K7	100	90	60
CO221	★★	PSYTRON	K7	96	87	57
CO222	★★	R.M.S TITANIC	K7	121	108	75
CO225	★★★	RACING DESTRUCTION SET	DSK	182	164	117
CO227	★★	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101	68
CO229	★★★	RAMBO	K7	97	87	59
CO230	★★★	RAMBO	DSK	132	119	81
CO232	★★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	160	144	90
CO233	★	RED ARROW	K7	109	98	66
CO368	★★★	RED HAWK	K7	121	109	75
CO369	★★★	RED HAWK	DSK	182	164	118
CO234	★★	RED MOON	K7	85	76	49
CO235	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117	72
CO236	★★★	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	144	130	93
CO237	★★★	REV'S	K7	175	158	116
CO238	★★★	REV'S	DSK	215	194	135
CO240	★	RIVER RAID	DSK	250	225	135
CO243	★	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	103	70
CO244	★★	ROCK'N WRESTLE	K7	120	108	73
CO245	★★	ROCK'N WRESTLE	DSK	155	139	98
CO246	★	ROCKY HORROR SHOW	K7	97	87	59
CO249	★★	SABRE WULF	K7	112	101	68
CO251	★★★	SCARABEUS	K7	120	108	73
CO252	★★★	SCARABEUS	DSK	145	131	95
CO255	★★★	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	182	167	117
CO259	★★	SKYFOX	K7	120	108	73
CO260	★★	SKYFOX	DSK	157	141	100
CO261	★	SLAPSHOT	K7	97	87	59
CO262	★★	SOLO FLIGHT	K7	160	144	107
CO401		SOLO FLIGHT 2	K7	121	108	85
CO264	★★	SPACE DOUBT	K7	97	87	52
CO267	★★	SPACE SHUTTLE	K7	116	104	62
CO268	★★	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225	135
CO269	★	SREED KING	K7	107	96	58
CO270	★	SPEED KING	DSK	137	123	84
CO271	★★★	SPEELBOUND	K7	45	40	31
CO273	★★	SPELUNKER	DSK	131	121	86
CO274	★★★	SPINDIZZY	K7	121	108	75
CO275	★★★	SPINDIZZY	DSK	182	163	117
CO276	★	SPITFIRE 40	K7	121	109	74
CO277	★	SPITFIRE ACE	K7	112	101	68
CO278	★	SPLATSHOT	DSK	140	126	86
CO402		SPLIT PERSONALITIES	K7	109	99	77
CO403		SPLIT PERSONALITIES	DSK	134	121	94
CO279	★★★	SPY VS SPY	K7	112	101	68
CO281	★★	SPY VS SPY II	K7	121	109	74
CO282	★★	SPY VS SPY II	DSK	145	130	91
CO283	★★	SPY'S DEMISE	K7	112	101	68
CO284	★★	SPY'S DEMISE	DSK	170	153	105
CO285	★★	STAFF OF KARNATH	K7	112	101	68
CO287	★★★	STARION	DSK	152	137	93
CO288	★★★	STARION	K7	111	100	67
CO289	★★	STARSHIP ANDROMEDA	K7	121	108	75
CO290	★★	STARSHIP ANDROMEDA	DSK	157	141	99
CO292	★★	STELLAR 7	DSK	150	135	85
CO293	★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	97	87	57
CO295	★★★	SUMMERGAMES	K7	115	104	78
CO297	★★★	SUMMERGAMES II	DSK	180	162	118
CO299	★	SUPERBOWL	K7	121	108	75
CO300	★	SUPERPIPELINE II	K7	99	89	53
CO301	★	SUPERZAXXON	K7	110	99	61
CO302	★	SUPERZAXXON	DSK	170	153	105
CO305	★★	TAPPER	K7	112	101	68
CO306	★★	TAPPER	DSK	170	153	105
CO307	★	TERROR MOLINOS	K7	101	91	60
CO308	★★★	THE HOBBIT	K7	167	150	88
CO309	★★★	THE HOBBIT	DSK	167	150	103
CO310	★★★	THE LAST V8	K7	45	40	31
CO311	★★★	THE MUSIC STUDIO	K7	129	116	84
CO312	★★★	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215	134
CO404		THE SECOND CITY	K7	73	66	52
CO405		THE SECOND CITY	DSK	121	108	85
CO313	★★	THEATRE EUROPE	K7	140	126	88
CO314	★★	THEY A SOLD MILLION	K7	121	108	75
CO315	★★★	THEY A SOLD MILLION II	K7	121	108	75
CO316	★★	THEY SOLD A MILLION	DSK	182	169	117
CO317	★★★	THEY SOLD A MILLION II	DSK	182	169	117
CO318	★★	THING ON A SPRING	K7	96	87	57
CO320	★★	TIR NA NOG	K7	114	103	70
CO406		TOUCH DOWN	K7	121	108	85
CO407		TOUCH DOWN	DSK	182	163	127
CO323	★	TOY BAZARRE	DSK	250	225	135
CO327	★★★	UP AND DOWN	K7	112	101	68
CO328	★★★	URIDIUM	K7	105	95	64
CO329	★★★	URIDIUM	DSK	150	135	85
CO360	★★	V	K7	121	108	75
CO408	★★	V	DSK	158	143	111
CO409		WARRIOR OF RAH	K7	121	108	85
CO410		WARRIOR OF RAH	DSK	182	163	127
CO330	★★	VIRGULE	K7	350	315	245
CO331	★★★	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675	525
CO332	★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	100	90	58
CO333	★★	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153	105
CO370	★★★	WAY OF THE TIGER	K7	121	109	75
CO371	★★★	WAY OF THE TIGER	DSK	182	164	118
CO335	★★★	WHO DARES WINS II	K7	97	87	57
CO337	★★	WILD WEST	K7	121	109	73
CO338	★★	WILD WEST	DSK	157	141	100
CO339	★	WINNIE THE POOH	DSK	150	135	85
CO340	★★★	WINTERGAMES	K7	110	99	61
CO341	★★★	WINTERGAMES	DSK	185	167	131
CO342	★★★	WIZARD	K7	121	109	73
CO343	★★★	WIZARD	DSK	157	141	100
CO344	★★	WIZARDRY	K7	121	109	73
CO345	★★	WIZARDRY	DSK	150	135	85
CO347	★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	95	87	57
CO348	★★	XPER	DSK	950	855	665
CO349	★★	YIE AR KUNG FU	K7	109	98	61
CO351	★	ZAXXON	DSK	150	135	85
CO353	★★	ZOIDS	K7	121	108	75
CO357	★★★	ZORRO	K7	105	95	64
CO358	★★★	ZORRO	DSK	170	153	105

ORIC

OR001	★	1815	K7	160	144	108
OR002	★★★	3 D FONGUS	K7	160	144	112
OR006	★★	3D MUNCH	K7	130	117	91
OR007	★	A VIEW TO A KILL	K7	114	103	83
OR009	★	AIGLE D'OR	K7	200	180	140
OR011	★	ARCHERON'S RAGE	K7	80	72	56
OR013	★	ASSIMIL ANGLAIS	K7	250	225	175
OR014	★	ASSIMIL ANGLAIS	DSK	300	270	210
OR015	★	ASSIMIL ESPAGNOL	K7	250	225	175
OR016	★	ASSIMIL ESPAGNOL	DSK	300	270	210
OR017	★	ATLANTIS	K7	140	126	90
OR020	★	BASIC PLUS	K7	120	108	83
OR021	★	BASIC TURBO	K7	140	126	93
OR148	★★★	BD-DISK SEDORIC	DSK	250	225	135
OR022		BUDGET FAMILIAL	K7	160	144	108
OR024		BUSINESSMAN	K7	140	126	98
OR025	★	CHALLENGE VOILE	K7	130	117	91
OR026	★	CHALLENGER	K7	125	113	90
OR027	★★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
OR028		CHARACTER	K7	100	90	70
OR029	★★	CHESS	K7	58	52	45
OR032	★★★	COBRA PINBALL	K7	120	108	85
OR034	★★	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	175
OR038	★	D.A.O	K7	100	90	70
OR042	★★★	DEFENSE FORCE	K7	80	72	29
OR043	★★★	DIAMANT ILE MAUDITE	K7	180	162	126
OR047	★	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	56
OR049		DURENDAL	K7	120	108	83
OR050	★	ELECTRO STROM	K7	80	72	38
OR053	★	FLIPPER	K7	160	144	112
OR057	★★	FRELON	K7	130	117	91
OR059	★	GALAXIANS	K7	80	72	56
OR063	★★★	GRAPHIX LORIGRAPH	K7	310	279	217
OR066	★★★	HADES	K7	250	225	175
OR144	★	HUNCHBACK	K7	60	50	40
OR069		ICE GIANT	K7	80	72	56
OR071		INITIATION C.A.O	K7	200	180	140
OR073	★	INVADERS	K7	62	56	48
OR142	★★	KARATE	K7	99	89	69
OR075	★	KITECRAN	K7	120	108	83
OR147	★	KRILLIS	K7	60	50	40
OR143	★	LIGHTCYCLE	K7	60	50	40
OR080		LOGO	K7	295	265	206
OR082	★★★	LORITEL	K7	430	387	301
OR084	★★	MACADAM BUMPER	K7	160	144	112
OR085	★★★	MASTER PAINT	K7	250	225	175
OR086	★★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	120
OR088	★	MISSION DELTA	K7	95	85	66
OR089		MONITEUR DESSASEMBLEUR	K7	160	144	112
OR096	★★★	MS-TEL JAASMIN	DSK	700	630	400
OR095	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630	400
OR099	★	MYSTERE KIKEKANKOI	K7	200	180	140
OR100	★	NIBBLES SEDORIC	DSK	250	225	135
OR106		ORIC MON	K7	58	52	38
OR107		ORIC MUNCH	K7	41	37	29
OR115	★	R-V DE LA TERREUR	K7	95	86	66
OR116	★	RAT SPLAT	K7	41	37	29
OR119	★	SECRET DU TOMBEAU	K7	150	135	105
OR121		STRESS	K7	120	108	83
OR122	★★★	SUPER JEEP	K7	160	144	112
OR123	★	SUPER METEORS	K7	80	72	56
OR124	★	SUPERCOPY	K7	120	108	83
OR127	★	TERMINUS	K7	120	108	84
OR146	★	THE HELLION	K7	60	50	40
OR145	★	THE ULTRA	K7	60	50	40
OR131	★	TRIATHLON	K7	150	135	105
OR134	★★★	ULTIMA ZONE	K7	80	72	29
OR135		VORTEXT	K7	270	243	189
OR137	★★★	XENON 1	K7	97	87	71

MSX

MS002	★★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	99	89	69
MS003	★★	ALIEN 8	K7	121	109	78


ABC
SPECTRUM
THOMSON
VIC 20
APRES LES LOGICIELS, LES BOUQUINS A PRIX CLUB...
RABAIS DE 5 %
(seul autorisé par la loi Lang de 1981)
POUR LES ABONNÉS ET LES MEMBRES DU CLUB.
EN PRIME, LIVRAISON GRATUITE POUR LES MEMBRES DU CLUB
ATTENTION, POUR LES TARIFS A ET B RAJOUTER LE PORT : 15 francs. LE PORT EST GRATUIT POUR LE TARIF C
A : TARIF CATALOGUE
B : TARIF ABONNE
C : TARIF CLUB
LIVRES DES EDITIONS DU
P.S.I.
LIVRES DES EDITIONS
MASSON
AMSTRAD
MSX
ORIC
SPECTRUM
APPLE II
THOMSON
LANGAGES
COMMODORE
BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC LIVRES, 24 RUE BARON, 75017 PARIS
ECRIVEZ LA REFERENCE ET LE NOM DU LIVRE EN ENTIER.
MONTANT A PAYER :



EDITO

Tout juste de retour des Etats-Unis la semaine dernière, je vous faisais part de mon enthousiasme pour Run D.M.C., le trio de rappers qui créait l'événement de l'été sur la scène américaine. Apparemment, je n'ai pas été le seul à craquer sur eux. Barclay, maison de disque éclairée, commercialise en effet, ces jours-ci, leur dernière plaque de vinyle, ainsi que le génial clip de "Walk This Way", un morceau repris au répertoire d'Aerosmith, où les vétérans blancs du hard américain retrouvent les jeunes stars du rap noir dans une jam infernale. Le clip du mois, sans aucun doute. **BEN**



DOCTOR AND THE MEDICS

IMPRESSIONS AMERICAINES

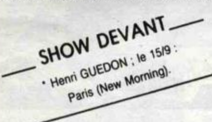
(suite du n°151)

LES BEATLES 20 ANS APRES !

Tournez le bouton de la radio. Peu importe que vous soyez dans le Maine, à New York, dans l'Ohio, en Floride, au Texas, dans le Dakota, le Colorado ou la Californie, il y a toujours au moins une chanson des Beatles diffusée par une radio au moment où vous cherchez un peu de musique à écouter. Ça en devient même carrément énervant, alors qu'on cherche un bon funk ou quelque chose de bien speedé pour se tenir éveillé au volant (parce que la vitesse est limitée à 90 km/h, même sur les freeways toutes droites à six voix, arghghgh ! ! !), de tomber presque immanquablement sur une de ces vieilles rengaines éculées qui grattaient dans les chambres de bonnes et les boums, sur les Tépaz du monde entier. Alors que Londres fêtait récemment avec émoi le vingtième anniversaire de l'ultime concert public des Beatles, l'Amérique ressasse à longueurs d'ondes ce qui fit le miracle de l'industrie



du disque. Comme à bien d'autres égards, l'Amérique arrête les aiguilles du temps et s'octroie d'immenses tartines de mensonge, afin de mieux pouvoir sécréter son mythe. Vous ne pensez tout de même pas que ce sont les textes hargneux et politisés de John Lennon qui font l'ordinaire des radios américaines en 1986 ? Vous ne pensez pas non plus qu'on diffuse leurs mes-



sages codés-hippy, révélant les vertus des hallucinogènes ("L-ucy in th S-ky with D-iamonds", "Strawberry Fields Forever"...), ou encore les paroles ambiguës des fabuleux morceaux repris à Little Richard, l'un des premiers rockers noirs américains, dont McCartney est un fan ? Non, c'est une version asceptisée prête à l'emploi du mythe Beatles qu'on vous sert, quitte à diffuser des chansons qui servaient de bouche-trou sur les 45 tours quatre titres de l'époque, généralement des ballades dont l'ambition n'était sûrement pas de devenir œuvres impérissables.



Comment s'étonner, dans ces conditions, de ce que McCartney soit une des plus riches stars au monde, malgré une activité plutôt réduite et une succession de disques sans grande saveur ? Je me suis en fait laissé dire que les chansons des Beatles rapportaient chaque année, en droits d'édition, la bagatelle de 5 millions de dollars. On comprend mieux ce que les hommes d'affaires de Michaël Jackson ont pu trouver de juteux en rachetant au prix fort l'édition des chansons des Beatles. De là à imaginer que, pour justifier de l'investissement, l'équipe de Michaël Jackson devait bien graisser la patte aux programmateurs des radios, afin qu'ils continuent une diffusion intensive des titres des Beatles, il n'y a qu'un pas, que j'aurais volontiers franchi, si un ami ne m'avait pas fait remarquer que le phénomène Beatles existe déjà depuis plusieurs années... D'ailleurs, qu'est-ce que cela prouve ?

Pour en revenir aux mythes, il n'y en a que deux qui se détachent franchement dans le domaine du rock : Elvis et les Beatles. On peut l'évaluer au nombre de livres qui leurs sont consacrés, tous les autres artistes faisant l'objet de publications beaucoup plus sporadiques. Comment ne pas noter qu'Elvis comme les Beatles étaient imprégnés de musique noire et que leurs styles s'inspiraient largement, selon leurs propres



aveux, de celui des bluesmen et des rockers, qui ne devaient jamais connaî tre une notoriété proportionnelle à leur talent, pour des raisons raciales ? - Et oui, je réenfourche mon dada ! -. Comment ne pas souligner que c'est en jouant du rock noir américain en Angleterre que les Beatles ont fini par se faire une place au panthéon des mythes de l'Amérique, qui n'avait aucune place pour ses ressortissants de couleur ? Comment ne pas se souvenir de cette phrase prophétique de Blaise Cendrars, extraite de "Bourlinguer" (roman achevé en 1948) : "Les Anglo-Saxons de l'Amérique du Nord n'ayant pas conquis mais exterminé les Indiens, la civilisation des Etats Unis est factice et ne peut être que passagère et destructrice comme celle de Babylone qui était consommatrice et d'essence pédérastique, donc sans lendemain."



PICNIC AT THE HOLLYWOOD BOWL

Miles Davis est un mythe. Cette affirmation est certainement incontestable en Europe. Et aux Etats Unis ? Faut voir... Pour le public noir, ça ne fait pas de doute. Pour le business, c'est plus difficile à dire, et même s'il en est un, c'est un mythe encombrant. Pour son concert à l'Hollywood Bowl de Los Angeles, c'est en tous cas son nom qui apparaî t en plus gros sur l'affiche. Etrangement, pourtant, parmi les quatre groupes engagés pour la soirée, ce n'est pas le sien qui clôt le spectacle. On a jugé préférable de laisser le dernier mot à Spyro Gyra. Je ne contesterai pas les qualités techniques des musiciens de Spyro Gyra, mais je trouverai, somme toute, relativement offensant pour Miles de voir comparées les compositions fadasses du septet électrique de Jay Beckenstein aux siennes.



Mais passons. Miles jouait à l'Hollywood Bowl et l'on n'allait pas bouder son plaisir. Hollywood Bowl, c'est ce fameux amphithéâtre de plein air, logé dans les collines à la manière d'un théâtre antique, offrant une superbe acoustique. Durant la saison d'été, les angelenos y viennent avec les paniers de picnic passer leurs soirées musicales. Ce soir, la foule est black à plus de 50%. Mais attention la frime ! Ici, pas d'unité de mode. C'est la sape à l'excès. Tout est bon pourvu que ça souligne le délire particulier de celle ou celui qui le porte. Moulant ou flottant, couleurs vives, tons pastels, noir et blanc, strict ou échevelé, il y a de tout. Mais surtout, c'est fou ce que ces gens ont la tchatche ! On dirait que la musique les aide à faire du bruit avec leur bouche. Ils parlent pour meubler les passages qui ne les passionnent pas, ils interviennent bruyamment pour commenter les moments qui les captivent (vous imaginez ça chez les culs coincés de la jazz élite française ?...) Mais même si le public en fait toujours beaucoup trop à L.A., je crois que je n'oublierai jamais cette exquise sensation de flotter dans l'espace, porté par les accords ténus de "l'homme à la trompette", au moment où la pleine lune s'élevait par-dessus la colline, baignant les quinze milles places de l'amphithéâtre dans sa lumière laiteuse. Quand Spyro Gyra entrait en scène, la clarté étrange avait déjà été happée par les nuages de la nuit.

FÊTE DE L'HUMA :
13 et 14 septembre
Samedi 13/9 (Grande Scène) :
à partir de 16 h :
"Rock sans Frontière"
avec SILLY (RDA7
L'AFFAIRE LOUIS TRIO (France),
TSA (Pologne).
20 h 30 : THE COMMUNARDS
22 h 30 : FELA
Dimanche 14/9 (Grande Scène) :
17 h : HIGELIN
20 h 30 : ORCHESTRE ET CHŒURS DE L'OPERA DE PARIS

CHICAGO BUARQUE DE HOLLANDA

"Vol. 1" (Soma/Vogue)

Avant de se laisser submerger par le flot de nouveautés, j'avais juste envie d'attirer votre attention sur cette perle rare, ce petit morceau d'anthologie musicale. Des chansons écrites il y a quinze, vingt ans ou plus et qui n'ont pas pris une ride... De ces choses qu'on fredonne, simplement parce qu'on est gai et qu'on se sent tout léger à l'intérieur. Des chansons dont on n'avait jusqu'alors connu



que les versions françaises et dont on découvre les subtilités dans leurs versions originales ("A Banda", "Noite Dos Mascarados"...). On s'aperçoit soudain que le nom de Pierre Barouh serait resté à jamais inconnu, s'il n'y avait eu Chico Buarque. Buarque, qui se distingue de la plupart des autres artistes brésiliens par la délicatesse de son phrasé, le velouté de sa voix. Buarque, qui offrait une prestation exemplaire, tant par le répertoire que par la chaleur, la sympathie et la simplicité que dégageait son personnage sur la scène du Zénith, en juillet dernier. Buarque, dont la musique pour "Opera de Malandro", la comédie musicale de Ruy Guerra, prouvait encore la vivacité d'inspiration. Bref, on se réjouit de pouvoir enfin trouver les premières chansons de Chico Buarque en pressage français. Une lacune est comblée.

DOCTOR AND THE MEDICS

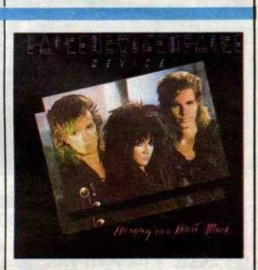
"Laughing At The Pieces" (IRS/CBS)

Rien que pour le look, voilà un groupe qui vaut le détour, vous ne trouvez pas ? En plus, Doctor and the Medics se sont propulsés en tête des ventes anglaises dès leur second 45 tours, et ça, fallait quand même le faire ! Après quatre années de ramerie psychédélique, à foutre systématiquement le boxon sur scène, et ce essentiellement pour le fun, à ressusciter les vieux trips d'acide de la fin des années 60, à se fignoler une réputation à la mesure de leurs costumes, Doctor and the Medics ont réussi à occuper à eux seuls le créneau très convoité de la psyché-démence. Il ne manquait plus que leur idée de génie de reprendre ce vieux "Spirit in the Sky" de Norman Greenbaum et nos six compères (4 garçons, 2 filles) étaient bombardés en première ligne. Ce premier album est plutôt sympathique, d'autant qu'il semble avoir été fait sans grande prétention. Bien sûr, la musique n'a rien de très nouveau, mais des titres comme "No-one Loves You When You've Got No Shoes" apportent le sourire qui manquait singulièrement à la scène anglaise ces derniers temps.

DEVICE

"Hanging On A Heart Attack" (Chrysalis/Phonogram)

Aurais-je chopé le vice du gros son FM en écoutant la radio à fond, cruisant sur les boulevards de Los Angeles ? Parce que ce titre de Device est exactement fait pour ça et figurez-vous que j'aime bien. Quand on saura que Device est un trio (deux garçons, une fille), que Holly Knight, l'élément féminin, est l'auteur d'un certain nombre de tubes interprétés par Tina Turner, Pat Benatar et Rod Steward (entre autres), que le guitariste Gene Black n'en est pas à ses premières armes et que le chanteur, Paul Engemann,



possède ce qu'il faut de puissance, on pourra penser que Device n'a pas volé sa place dans le top 40 américain. Il n'est pas interdit de jeter une oreille sur leur disque.

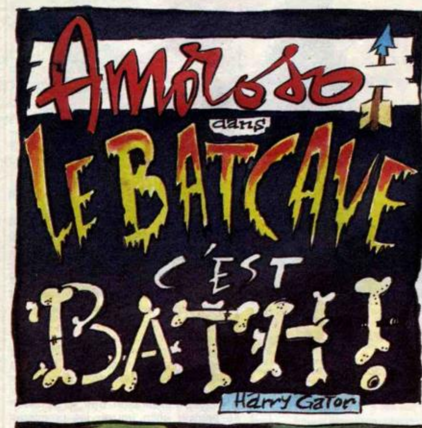
INFOS TOUT POIL

* les Pogues font du cinéma. Après leur avoir commandé une chanson pour son dernier film. "Sid and Nancy", qui retrace la meurtrière passion sado-maso-shootée du bassiste iconoclaste des Sex Pistols pour son ex-groupie particulièrement cinglée. Alex Cox va mettre en scène la joyeuse bande de folklo-punks irlandais aux côtés de l'ancien leader de Clash. Joe Strummer, dans son prochain film "Straight to hell".

* Après avoir provoqué THE scandale de l'été en étalant au grand jour son addiction à l'héroïne, après s'être racheté une conduite en servant à ses fans ses excuses les plus plates et en se soumettant à une salutaire cure de désintoxication, Boy George déclarait au magazine anglais Blitz : "Je ne suis plus une pop-star, je suis un être humain et je vous emmerde !..."

* Du 9 septembre au 18 octobre à la FNAC de Nice, on peut voir l'exposition "Chambre d'Asie", présentant des photos prises par Gérard Manset au cours de ses voyages.

* Banlieue Sud, le label de disques créé à Toulouse il y a quelques années par le chanteur Richard Self et sur lequel figuraient les premiers disques de Mader, a trouvé un nouveau réseau de distribution, celui de CBS.


Amoroso
dans
LE BATCAVE
C'EST
BATH!
Harry Gator


JE COMPTE SUR VOUS... A DEMAIN, SANS FAUTE
PAS DE PROBLEME!

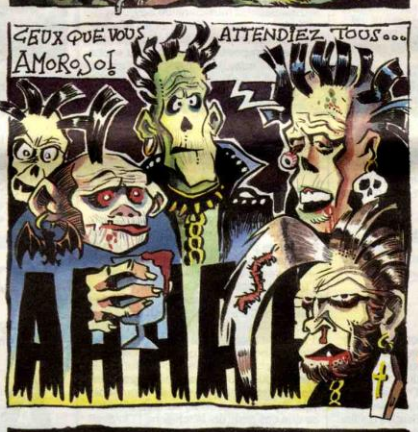

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE HISTOIRE DE CONCERT ? IL EST PAS UN PEU BIZARRE CE TYPE ?
MAIS NON! ÇA VA ÊTRE SUPER, UN CONCERT DANS UN CHATEAU !!


ON NE DEVRAIT PLUS ETRE TRES LOIN...


HUM!


...TREZ!
BEUUH!


HEU.. BONJOUR .. ON EST LE GROUPE


CEUX QUE VOUS ATTENDIEZ TOUS... AMOROSO!
AHHAA


ON M'APPELLE CRRUELLA


ET BEN FINALEMENT ÇA C'EST BIEN PASSÉ ! IL SONT SYMPAS!
OUAIS, ET BIEN SAPÉS !... BRAVO LE LOOK!!


PENDANT UN MOMENT, J'AI CRU QU'ILS ALLAIENT NOUS MORDRE.. ET... ET QU'ON ALLAIT SE TRANSFORMER EN MONSTRES.. HÉHÉ!!
T'ES FOU, TU VOIS TROP DE FILMS!
GR..


JEAN!!..MAIS ..AÏE!..AU SECOUURS!!..
GRRR... CROC! MIAM!!
HG
FIN



EBDITO

Tiens, pendant que j'y pense, un truc en pensant : en théorie, je ne compte pas les rééditions dans le BD Parade. Donc, elles n'y apparaissent pas, par voie de conséquence. Enfin, c'est logique, quoi.
Le mois prochain, en principe, vous aurez droit au nouveau Tintin. Nouveau ? Oui. Celui que Hergé n'a pas achevé, qui sera présenté sous forme d'un dossier comprenant les esquisses, le scénario, etc. Enfin, je vous en dirai plus quand je le verrai.
C'est tout.

Milou.

BD Parade!

DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE GENIE DU SIECLE	FRANC	16
CAPTIFS DU CHAOS	CEPPI	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABULI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES ONCLES PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX VOLEURS	KONK	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	DODIER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN MÔME DE PERDU...	TAFFIN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14

CHEF

Tiens, lui, je vais vous en parler un peu. Calvo, il fait partie des dessinateurs qui ont influencé tous ceux que l'on connaît maintenant, sans exception aucune. Il va y avoir des cons pour dire : "Wouah l'autre, eh, c'est pas possible, on peut pas dire que ce que fait Ouin ressemble à du Calvo !" Non, on ne peut pas le dire, mais justement, c'est pas un exemple au hasard. Ouin m'a dit que c'était son dessinateur préféré. Celui grâce auquel il dessine, celui qui lui a tout appris. C'est pas le seul : Uderzo ne se cache pas de cette parenté non plus. Et Walt Disney lui-même a été complètement influencé - enfin, disons que ça a été réciproque - par lui. Alors, ceux qui ont été influencés par Calvo et Disney en ont influencé d'autres à leur tour, mais l'un dans l'autre, Calvo est dans le tas du début.



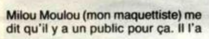


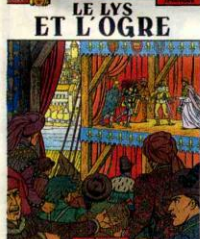
Moustache et Trottinette, c'est Tom et Jerry au Moyen Age. Irremplaçable. Ce type a une façon de faire des perspectives plongeantes absolument unique. Je sais pas quoi en dire, ça me paraît tellement indiscutable que j'ai l'impression de prêcher dans le vide. C'est vachement super bien, voilà tout.

MOUSTACHE ET TROTTINETTE de CALVO chez FUTUROPOLIS, 142 balles.

Y A UN PUBLIC

Milou Moulou (mon maquettiste) me dit qu'il y a un public pour ça. Il l'a dit méchamment. C'est vrai, je suis témoin, il y a des imbéciles qui aiment bien Jacques Martin et Jean Pleyers. Au vu de cette intro, vous devez vous douter que je ne supporte pas. Le dessin est nul au possible, le scénario chiant et sans intérêt, et je m'aperçois soudain que j'ai mis imbéciles au lieu de cons. C'est ce que je voulais dire. C'est des cons, les fans de Martin. Après tout, je peux bien le dire, puisque j'écris sous pseudo (mon vrai nom n'est pas Milou. Je m'appelle Mouli, mais personne ne le sait). Aimer Martin et Pleyers, c'est comme aimer avoir des PV ou écouter des discours de Léotard : faut être maso. Amis masos, au revoir.





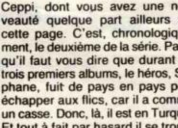
LE LYS ET L'OGRE (franchement, un titre pareil !) de PLEYERS et MARTIN chez CASTERMAN, 35 sesterces.

VOICI

Voilà une réédition d'un album de Ceppi, dont vous avez une nouveauté quelque part ailleurs sur cette page. C'est, chronologiquement, le deuxième de la série. Parce qu'il faut vous dire que durant les trois premiers albums, le héros, Stéphane, fuit de pays en pays pour échapper aux flics, car il a commis un casse. Donc, là, il est en Turquie. Et tout à fait par hasard il se trouve pris dans une histoire rocambolesque que je vais pas vous raconter parce qu'après tout, vous n'avez qu'à vous payer toute la série, non mais. Bande de. Les dessins sont toujours aussi moches, mais c'est vrai qu'on a du mal à en imaginer d'autres sur un tel scénario. En gros, Ceppi est un bon et vous feriez bien de le lire.







A L'EST DE KARAKULAK de CEPPI chez CASTERMAN, 41 francs.

FLEUR

Je sais que Bourgeon a eu un succès énorme avec "Les Passagers du vent". Déjà quatre tomes sont parus. Il s'en écarte le temps de deux tomes de la série "Les Compagnons du crépuscule", dont le deuxième vient de paraître, et que même que c'est celui que je vous cause actuellement. Que puis-je en dire, chère baronne ? Bourgeon a ses fans, ils sont nombreux, ils lisent tout ce qu'il produit, ils ne veulent pas revenir sur leurs positions, donc, je n'ai rien à dire qui puisse influencer qui que ce soit sur ce sujet. Je me contenterai de signaler que Bourgeon vient de sortir un album, c'est tout.



LES YEUX D'ETAIN DE LA VILLE GLAUQUE de BOURGEON chez CASTERMAN, 64 balles.



SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 24

BONBON MARCEL



Ça, c'est chicos. Un album de bd qui se termine par la mort de son personnage, parce que celui qui l'a inspiré est vraiment mort. Le personnage, c'est Tonton Marcel, le sosie de Marcel Dassault, et l'auteur, c'est Régis Franc. Bon. Je vais vous redire que j'aime ça. Asseyez-vous. Je vais vous refaire exactement le même article que pour le Tonton Marcel précédent, car je suis très flemmard. Donc, avant, quand j'étais petit, j'aimais pas Régis Franc parce que je ne comprenais rien. Et puis un jour, j'ai découvert Tonton Marcel, cynique constructeur d'avions qui n'arrête pas de dire "hin hin", et qui passe son temps à se foutre de la gueule de la gauche, des pauvres, de sa femme, de son neveu babacool et du monde entier. Je me demande si Franc va continuer sa série, maintenant que le vrai Marcel est mort. S'il arrête, c'est dommage, je suis plié en quatre à chaque fois que je lis ses albums. C'est rare, croyez-moi. C'est un des quatre ou cinq auteurs qui me font vraiment marrer. Ratez pas ça, vous le regretteriez.

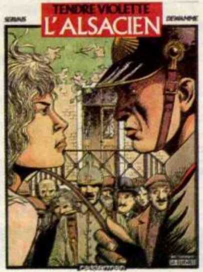


LE GENIE DU SIECLE de FRANC chez CASTERMAN, 54 balles.

TRANCHE



Ça pourrait s'appeler : "Tranches de vie pendant la guerre contre les Prussiens vues en noir et blanc, ou les histoires fades de rien du tout." Car c'est très ensommeillant, comme album. Déjà, bon, quand on a l'avis d'un éminent historien,; qui dit que les uns étaient des salauds et les autres des bons, on peut réagir, être d'accord, s'insurger, mais là, c'est juste des histoires pas intéressantes et les auteurs ne semblent même pas avoir envie d'en parler. D'ailleurs, moi non plus.

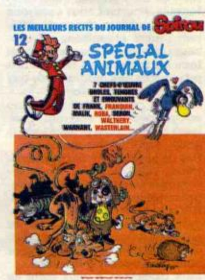


L'ALSACIEN de SERVAIS et DEWAMME chez CASTERMAN, 54 balles.

ANIMALS



Voici (pardon, je voulais dire : voilà) un album constitué de sept mini-récits parus dans Spirou depuis 1959 (je dis pas ça pour étaler ma culture, mais c'est marqué dans la préface). C'est un spécial animaux, donc tous les récits ont un rapport avec les. Comme ça prend de la place et que je ne pense pas grand chose de cet album, je vais vous citer les coauteurs par ordre alphabétique : Bom, De Kuyssche, Denis, Desberg, Frank, Franquin, Jidéhem, Malik, Mittéï, Roba, Seron, Walthéry, Warnant, Wasterlain, et j'aurais bien aimé qu'il y en ait 150 de plus parce que ça m'aurait permis de finir mon article, mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut, et de toutes façons je m'en fous parce que j'ai trouvé un moyen de remplir : je cause du fait que je n'ai pas de noms d'auteurs à mettre. Subtil, hein ? Je parie que vous ne vous en seriez même pas aperçus. En tout cas, c'est parfait pour des enfants. Ou plutôt, pour respecter ma nouvelle notation, dans la catégorie enfants, c'est chouettos. Voilà.



SPECIAL ANIMAUX de PLEIN DE GENS chez DUPUIS, 35 francs.



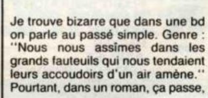
ROCK'N' COWBOY



Stanley est le premier volet des aventures de Georges. Ah non, pas du tout. Des aventures de Stanley, voulais-je dire. Sinon, je vois pas très bien ce qu'aurait voulu dire le titre. Je vais vous faire une confidence : la bd, c'est beaucoup plus facile d'en lire que d'en parler. Quand je pense aux pauvres dessineux qui eux, en plus, doivent la fabriquer, les pauvres ! Mais comment font-ils ? Bon, Stanley est un petit Anglais qui s'enfuit pour aller vivre en Amérique. Là-bas, il devient un cowboy d'enfer, genre Buffalo Bill. Mais il a des difficultés tout le temps, personne ne s'aperçoit que c'est un génie, tout le monde passe son temps à lui cogner sur la gueule, à lui claquer le museau, à lui flanquer des beignes, à lui filer deux tartes dans la tronche, à lui éclater les naseaux, à lui faire la tête au carré 40 sur 40 format normalisé, à lui aplatir la cagoule, à lui mettre un slip sur la tête et à lui mettre des fessées, et à lui enfoncer des épingles dans les yeux. Ça, c'est du remplissage ou je ne m'y connais pas. Tout ça a été dessiné en 1953, ça se voit, mais c'est acceptable parce que le scénario est sympa.

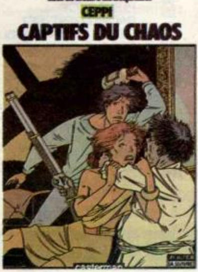
STANLEY de JOLY et HUBINON chez DUPUIS, 35 balles.

BETEL



Je trouve bizarre que dans une bd on parle au passé simple. Genre : "Nous nous assîmes dans les grands fauteuils qui nous tendaient leurs accoudoirs d'un air amène." Pourtant, dans un roman, ça passe, mais en bd, ça choque. Enfin, ça me choque. Je verrais bien ça à l'imparfait du subjonctif. "Dingo, eût-il fallu que tu tombes dans cette flaque de merde ?" (Note à la correctrice : laisse béton). Bref.
Je suis étonné par la richesse du scénario, par rapport à l'indigence du dessin. A mon avis, Ceppi aurait du laisser faire un dessinateur plus habile. L'histoire : quatre types profitent du début de la mousson pour cambrioler une banque en Inde. Rapidement, ils se réfugient dans une maison qui contient un couple, la mère de l'un d'eux et un médecin qui la soigne. Et pendant le restant du bouquin, ils restent seuls dans cette maison, bloqués par les trombes d'eau qui se déversent du ciel en furie démoniaque bleu douze. Pardon. Donc, c'est très extrêmement bien et je le recommande chaudement à tous ceux qui ont froid. PS : Milou Moulou aime aussi et il a toute la collec'.





CAPTIFS DU CHAOS de CEPPI chez CASTERMAN, 41 balles.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maitre Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.



BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :
N° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

Salut la promo

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
BLOODI ET LES RONGEURS	32,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER ET BOULES DE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEOREME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	69,00
LES 110 PILULES	45,00
DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LE VICOMTE	59,50
OBJECTIF DANGER	69,00
LE PAYS QA	35,00
LES ONCLES PAUL	49,00
DECRESCENDO	69,00
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 1	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 2	39,50
LES 7 VIES DE L'EPERVIER 3	39,50
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	220,00
CADAVRES EN SOLDE	42,00
EXECUTIVE WOMAN	59,00
RETOUR	64,00
CARNAGE +	49,00
UN MAX DE MAD	80,00
SAMBRE	59,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBOLOGUE 2	45,00
LE REVE DU REQUIN	59,00
PRINCE VAILLANT	142,00
RHAPSODIE HONGROISE	49,50
MOUSTACHE ET TROTTINETTE	142,00
L'ALSACIEN	54,00
A L'EST DE KARAKULAK	41,00
LE LYS ET L'OGRE	35,00
CAPTIFS DU CHAOS	41,00
STANLEY	35,00
SPECIAL ANIMAUX	35,00
LE GENIE DU SIECLE	54,00
LES YEUX D'ETAIN	64,00

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix, ajoutez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album ou rien du tout à partir de quatre albums et renvoyez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratis le mensuel SPOT BD.
Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux :
☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.
☐ J'ai 3 points cadeaux, je reçois au choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :
1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand
☐ J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti.
☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, jaquette et tout le fourbi.
☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je casse la baraque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de l'cie. Au choix : 1) "Kamasutra" de Jacovitti-2) "Les Freaks Brothers" de Shelton.
☐ J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocops. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrangerai.

Bon. Saisissez les accoudoirs du fauteuil où vous êtes en train de vous prélasser, et accrochez-vous. Vous qui avez l'habitude de la simplicité évangile des goto data print, vous allez avoir droit à l'un des problèmes les plus complexes qui soient, de ceux qui font hérisser les cheveux des mathématiciens et qui intriguent les philosophes depuis 3000 ans : les points-cadeaux.
Cette semaine, comme il y a plein de bonnes nouveautés, tout va être centré autour des points-cadeaux. Tous les albums vous en font gagner un, sauf le Calvo qui en vaut deux. Et si vous me commandez pour quatre points-cadeaux (ou si vous en avez déjà que vous avez gardés d'une dernière fois), je vous offre un tome (précisez lequel vous voulez, y en a deux) de Masse intitulé : l'Avalanche. Pour les deux, bien sûr, faut 8 points-cadeaux. Et en quoi c'est un cadeau, ça, tonton ? Ben dès la semaine prochaine, il faudra cinq points cadeaux pour avoir un tome. Donc, c'est une promo. D'où le nom. Merci au revoir.

☐ Oui, je suis grand, je prends une feuille de papier et j'explique en clair ce que je veux, ce qui m'évite de cocher cette case à la con.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal + Ville : ....
Envoyez ce bon à : **IMPRESSION** 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.
N°152

-ALPAX- DES PRIX QUI SAIGNENT!...

PC TRIUMPH-ADLER PROFESSIONNEL

1990 F



Equipement de base + unité de disquettes totalement compatible CPM.

UNITÉ CENTRALE Z80 A, 4 MHZ, 32K ROM, 64K RAM
INTERFACES : RS 232 C et CENTRONICS, RVB et SORTIE VIDEO,
LECTEUR DE DISQUETTE 5"1/4, 320K
Avec contrôleur et alimentation.
MARQUE : TEAC.
Elément Séparé : nous consulter.

TONDEUSE A GAZON

VALEURS : **7400 F**

Grande marque, auto-tractée, 53 cm de largeur de coupe, démarage électrique, moteur 4 temps, 4.5 ch.

CHEZ ALPAX ON OPÈRE POUR : **3290 F**

DERNIÈRE MINUTE

(grande marque)

VALEURS : **2290 F**

PRIX SACRIFIÉ : **290 F TTC**

Arrivage de MOTEUR 49,9 cm³ livré complet, avec allumage, embrayage centrifuge, pignon de sortie et carburateur.

REVENDEURS DE TOUTES SORTES HIFI, VIDÉO, INFORMATIQUE, NEUF ET OCCASION, NE COMMÈTEZ PLUS D'ERREURS PROFESSIONNELLES

CONTACTEZ NOUS :

Tél : (1) 40.10.07.14 Telex : 234 003 142 av. Gabriel PÉRI. 40 m du Périphérique
93400 St Ouen porte de St Ouen

PAS DE PÊCHE À LA (DEU)LIGNE



Salut minium ! Quoi de neuf, cette semaine ? M'en veuillez pas si je vous raconte pas grand-chose, pask'aujourd'hui, j'ai pas la pêche...

Haaaaaaaaaaaaaaa

Premier deuligne :
Un mini traitement de textes pour MSX de la part de Laurent Terra-Bella, un salaud qui se les dore en Corse.

Listing MSX.

```
1 IFF=0THENCLS:CLEAR2500:DIMT$(500):F
=1:PRINT"1=>CHARGEMENT K7":PRINT"2=>C
REATION":Q=VAL(INPUT$(1)):CLS:ONQGOTO
1,2ELSEPRINT"PRESSEZ PLAY":OPEN"CAS:"
:FORINPUTAS#1:FORN=1TO500:INPUT#1,T$(
N):IFT$(N)="END"THENCLOSE:CLS:FORQ=1T
ON-1:PRINTT$(Q):NEXT:ENDELSENEXT
2 A=A+1:LINEINPUTT$(A):IFT$(A)="LIST"
THENCLS:A=A-1:FORB=1TOA:PRINTT$(B):NE
XT:GOTO2ELSEIFT$(A)="END"THENPRINT"'R
ECORD' ET 'R'":Q$=INPUT$(1):OPEN"CAS:
"FOROUTPUTAS#1:FORN=1TOA:PRINT#1,T$(N
):NEXT:CLOSEELSEIFA>20THENCLS:FORB=A-
20TOA:PRINTT$(B):NEXT:GOTO2ELSE2
```

Second deuligne :
L'écriture en oblique sur MO5 grâce à Laurent Voute; vous avez droit à 2 deulignes pour le prix d'un.

Listing MO5.

```
10 REM ECRITURE OBLIQUE A DROITE
20 X=7999:Y=0:O=2:FOR A=Y TO X STEP 320:
FOR I=A TO A+160:B=PEEK(I):D=INT(B/O):PO
KEI,D:NEXTI,A

10 REM ECRITURE OBLIQUE A GAUCHE
20 X=7999:Y=0:O=2:FOR A=Y TO X STEP 320:
FOR I=A+160 TO A+320:B=PEEK(I):D=INT(B/O
):POKEI,D:NEXTI,A
```

Hiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii

Troisième deuligne :
Listez les programmes en basic protégé grâce à Vincent Marchand.

Listing Amstrad.

```
10 SYMBOL AFTER 256:MEMORY &A640:S
YMBOL AFTER 240:FOR x=0 TO 54:READ
 a:POKE &A641+x,a:NEXT:IF PEEK(&AC
01)=0 THEN POKE &A669,44:CALL &A64
1:CALL &BBBA:CALL &BC02:MODE 1:PEN
 1:PAPER 0
20 DATA 58,122,188,50,120,166,62,1
95,50,122,188,42,123,188,34,121,16
6,33,89,166,34,123,188,201,245,229
,58,120,166,50,122,188,42,121,166,
34,123,188,175,50,69,174,225,241,2
05,122,188,245,229,205,65,166,225,
241,201
```

Hoooooooooooooo

Dernier deuligne :
Encore une fonction "label", mais pour X-07 cette fois-ci. La syntaxe est "COLOR variable" pour effectuer un GOTO est "PAINT variable" pour faire un GOSUB. C'est Fred (j'en sais pas plus, qu'il se manifeste) qui empoche les deux softs.

Listing Canon X-07.

```
1 A$="0E03CD8BD1C1E5E52ADB01E33E8CF533C5
CDCCFFC327F6":POKE140,27:FORI=0TO29
2 POKEI+7000,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):
NEXT:POKE154,88:POKE155,27:POKE139,105
```

H ärrrrrrrrrgggrrrrr

Ah si, quand même, une petite chose : vous êtes nombreux à me demander s'il faut envoyer les deulignes sur K7. Ça n'a rien d'obligatoire, mais c'est très pratique parce que ça m'évite les fautes de frappe, et donc les erreurs de jugement...
Au revoir, à la semaine prochaine.

Louis-Pierre, le... le quoi, au fait ?

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL





572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !
Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
Ordinateur utilisé : ....
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : ....

France :		Etranger :	
2 ans : 850 F. ☐	Club 807 F. ☐	2 ans : 1000 F. ☐	Club 950 F. ☐
1 an : 450 F. ☐	Club 405 F. ☐	1 an : 530 F. ☐	Club 477 F. ☐
6 mois : 230 F. ☐	Club 207 F. ☐	6 mois : 270 F. ☐	Club 243 F. ☐
3 mois : 120 F. ☐	Club 108 F. ☐	3 mois : 140 F. ☐	Club 126 F. ☐

Attention : l'abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

DAMES

CANON X07

Appréciez qu'à votre instar, l'ami X-07 se découvre une véritable passion pour les DAMES...

André GENNESSEAUX

Mode d'emploi :

Ce jeu nécessite au minimum la version 16 Ko (dans ce cas, ne pas taper les commentaires). Après la présentation, le programme demande si vous désirez débuter une partie normale, ou bien disposer les pions à votre guise sur le damier pour commencer d'un endroit quelconque. Choisissez ensuite votre camp et le niveau de la partie (touches de fonctions ou 1. 2. 3. 4). Pour jouer, patientez jusqu'à l'apparition du curseur clignotant et placez celui-ci sur le pion à jouer à l'aide des touches directionnelles. Validez par F6, puis amenez le curseur sur la case où vous désirez placer votre pion et validez de nouveau par F6. L'ordinateur vérifie la validité du coup. Lorsqu'il joue à son tour, vous pouvez suivre le cheminement de sa pensée par l'affichage du nombre de coups jouables et du nombre de coups explorés. Les coups sont notés suivant la notation Manoury : le damier est numéroté de 1 à 50 et un coup est noté par les cases de départ et d'arrivée, séparées d'un tiret en cas de mouvement et d'une croix en cas de prise; exemple : 19-23.7 ★ 16. Un signal sonore indique la fin de réflexion de votre machine, appuyez alors sur F6 pour la voir effectivement jouer. La commande STOP, placée sur F1 ou F3 selon le cas, permet le retour à un menu proposant : le retour au Basic, l'ajournement d'une partie (pour sa reprise à la mise sous tension - fonction SLEEP), le changement du niveau de jeu ou la modification du jeu lui-même (poser ou supprimer des pions, ou changer de camp en cours de partie). Pour le reste, prenez connaissance des commentaires inclus dans les REM.


```
1 'Ce programme vous permet de jouer aux
dames francaises avec toutes les regles
2 'Voici le rappel de certaines :
3 '  * la prise est obligatoire
4 '  * si plusieurs coups s'offrent, on
doit choisir celui qui prend le plus
5 '  * s'il y a encore plusieurs coups,
jouer celui qui prend le plus de dames
6 '  * partie nulle si :
     - un joueur n'a plus qu'une dame
7 '    - l'autre a au plus trois pieces,
       dont au moins une dame
8 ' Les coùps sont affiches  suivant la
notation Manoury :
9 '  1 pour la 1ere case des noirs:NW
     50 pour la derniere des blancs:SE
11 ' Le jeu n'utilise que le curseur et
les touches de fonction
12 ' Deplacez votre pion sur le jeu puis
validez par la touche centrale (F6)
13 ' L'algorithme utilise est le Minimax
avec optimisation alpha-beta
14 ' Les sous-programmes utilisent la
recursivite
15 ' Temps de reflexion : une minute en
niveau 1, huit en niveau 2, plus apres
16 ' N'hesitez pas a augmenter le niveau
quand il reste peu  de pions
17 ' Pour jouer, supprimez les  commenta
ires (lignes non multiples de dix)
18 ' BONNE CHANCE !
19 '
20 GOTO5000
30 CLS:PRINT" POSITION  INITIALE",,"F1:P
artie normale","F2:Poser les pions";
40 ONVAL(INKEY$)GOTO70,120
50 GOTO40
70 GOSUB5100
80 J=1:FORI=16TO42:IFJEU(I)=99THENNEXTEL
SEJEU(I)=-J:PN(J)=I:J=J+1:NEXT
90 J=1:FORI=61TO87:IFJEU(I)=99THENNEXTEL
SEJEU(I)=J:PB(J)=I:J=J+1:NEXT
100 PN=20:NP=20:PB=20:BP=20:ND=0:DN=0:BD
=0:DB=0
110 GOSUB5200:TT=1:GOTO330
117 '
118 '##POSE DES PIONS SUR LE JEU##
119 '
120 GOSUB5100:GOSUB5200
130 PRINT"Posez les pions","CASE :"," PB
  PN  DB  DN";
140 XE=7:YE=1:CJ=16
150 LOCATE1,3:PRINTUSINGF$;BP;:LOCATE5,3
:PRINTUSINGF$;NP;
160 LOCATE9,3:PRINTUSINGF$;BD;:LOCATE13,
3:PRINTUSINGF$;ND;
170 GOSUB5500:IFA=0ORRE<1ORRE>4THENA=0:G
OTO220
180 IFA>0THENIFA>20THENBD=BD-1:DB(A-20)=
0:A=3ELSEBP=BP-1:PB(A)=0:A=1ELSE200
190 GOTO210
200 IFA<-20THENND=ND-1:DN(-A-20)=0:A=4EL
SENP=NP-1:PN(-A)=0:A=2
210 JEU(CJ)=0:GOSUB5700
220 IFRE=0GOTO170,ELSEIFA=RETHENGOSUB540
0:GOTO150
230 ONREGOTO250,260,270,280,290
240 GOTO170
250 IFCJ<21GOTO270ELSEPB=PB+1:BP=BP+1:PB
(PB)=CJ:JEU(CJ)=PB:GOSUB5420:GOTO150
260 IFCJ>82GOTO280ELSEPN=PN+1:NP=NP+1:PN
(PN)=CJ:JEU(CJ)=-PN:GOSUB5440:GOTO150
270 DB=DB+1:BD=BD+1:DB(DB)=CJ:JEU(CJ)=20
+DB:GOSUB5410:GOTO150
280 DN=DN+1:ND=ND+1:DN(DN)=CJ:JEU(CJ)=-2
0-DN:GOSUB5430:GOTO150
287 '
288 '##TRAIT##
289 '
290 GOSUB5900:TT=CO:PRINT"  Qui joue ?",
,,"Vous    Moi";
300 ONVAL(INKEY$)GOTO320,300,330
310 GOTO300
320 TT=-TT
327 '
328 '##NIVEAU##
329 '
330 GOSUB5900
340 PRINT" Profondeur de"," recherche en
","  demi-coups"," 1   2   3   4";
350 NM=VAL(INKEY$):IFNM<1ORNM>4GOTO350
500 IFTT=COGOTO700
507 '
508 '##VOUS JOUEZ##
509 '
510 GOSUB5900:PRINT"A vous :";:IFCO=1THE
NPRINT" noirs"ELSEPRINT" blancs"
520 Z=0:GOSUB1000
530 IFNC=0THENLOCATE0,0:PRINT"Vous avez"
;:GOTO980
540 ST=LC+1:IFNC>1ANDLC=0GOTO570
550 PRINT"Vous devez"
560 IFLC=0THENPRINT"jouer :"ELSEPRINT"pr
endre";:IFLC>1THENPRINTLC;"fois."
570 LOCATE8,3:PRINT"STOP";:LOCATE2,3:IFL
C=0THENST=2:PRINT"-";ELSEPRINT"*";
590 CJ=MV(0):P=0:PP=IX-L:XE=0:YE=3:N=0
600 GOSUB5500:IFRE=5THENGOSUB6000ELSEIFR
E=3GOTO900ELSE600
610 IFRE=1GOTO630
620 LOCATE0,0:BEEP5,15:PRINT"Coup illiga
l ! ":BEEP0,1:LOCATE0,0:PRINTC$:GOTO600
630 GOSUB6200:XE=3:IFN<LGOTO600
640 N=0:IS(0)=P:GOSUB3700:AC(0)=CJ:GOSUB
4000:GOSUB5700:TT=-TT
697 '
698 '##L'ORDINATEUR JOUE##
699 '
700 GOSUB5900:PRINT"Je reflechis.","Nive
au :";NM,,"STOP";
710 GOSUB3000:GOSUB5900:IFIN=1GOTO900
720 BEEP5,5:BEEP15,5:BEEP10,5:IFNC(0)=0T
HENPRINT"J'ai";:GOTO980
730 PRINT"Je joue :":LOCATE12,0:IFLC(0)=
0THENPRINT"-":L=0ELSEPRINT"*":L=LC(0)-1
740 P=JEU(MV(DG)):FORN=DGTODG+L
750 CJ=MV(N):GOSUB5350:LOCATE10,0:PRINTU
SINGF$;MY
760 IFN=DG+LTHENCJ=AGELSECJ=MV(N+1)
770 GOSUB5350:LOCATE13,0:PRINTUSINGF$;MY
:GOSUB5300
780 IFINKEY$<>"5"GOTO780
790 IFP>0THENIFP>20THENGOSUB5410ELSEGOSU
B5420
800 IFP<0THENIFP<-20THENGOSUB5430ELSEGOS
UB5440
810 CJ=MV(N):GOSUB5300:GOSUB5400
820 IFLC(0)>0THENCJ=PR(N+1):GOSUB5300:GO
SUB5400
830 NEXT:N=0:DC(0)=DG:AC(0)=AG:GOSUB4000
:GOSUB5700
840 IFABS(JEU(AG))>20THENCJ=AG:GOSUB5300
:IFTT=1THENGOSUB5410ELSEGOSUB5430
850 TT=-TT:GOSUB6400:GOTO510
897 '
898 '##INTERRUPTION##
899 '
900 CLS:PRINT"F1:BASIC","F2:Ajourner"
910 PRINT"F3:Changer le niveauF4:Modifie
r le jeu";:P=STICK(0)
920 ONVAL(INKEY$)GOTO940,960,970,120
930 GOTO920
940 CLS:BEEP20,20:LOCATE2,1:PRINT"Au rev
oir !...":BEEP25,10:BEEP0,0
950 CLS:CLEAR50:CONSOLE0,4,0,1,1:CONSOLE
@,0:END
960 CLS:SLEEP:GOSUB5200:GOTO500
970 GOSUB5200:GOTO330
980 PRINT" PERDU","Autre partie ?",," OU
I NON";
990 P=VAL(INKEY$):IFP=1THENRUNELSEIFP=2G
OTO940ELSE990
997 '
998 '##GENERATEUR DES COUPS POSSIBLES##
999 '
1000 L=2:IX=Z:NC=0:LC=0:DP=0
1010 IFTT=1GOTO1140
1020 LB=1:LH=30:IFPN=0GOTO1060
1030 FORI=1TOPN
1040 P=PN(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1060
1050 GOSUB1300:JEU(P)=-I:NEXT
1060 IFDN=0GOTO1100
1070 FORI=1TODN
1080 P=DN(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1100
1090 GOSUB1400:JEU(P)=-20-I:NEXT
1100 IFPN=0ORLC>0THENRETURN
1110 FORI=1TOPN
1120 P=PN(I):IFP=0THENNEXT:RETURN
1130 AP=7:GOSUB1500:AP=8:GOSUB1500:NEXT:
RETURN
1140 LB=-30:LH=-1:IFPB=0GOTO1180
1150 FORI=1TOPB
1160 P=PB(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1180
1170 GOSUB1300:JEU(P)=I:NEXT
1180 IFDB=0GOTO1220
1190 FORI=1TODB
1200 P=DB(I):IFP=0THENNEXT:GOTO1220
1210 GOSUB1400:JEU(P)=20+I:NEXT
1220 IFPB=0ORLC>0THENRETURN
1230 FORI=1TOPB
1240 P=PB(I):IFP=0THENNEXT:RETURN
1250 AP=-7:GOSUB1500:AP=-8:GOSUB1500:NEX
T:RETURN
1300 CC=0:CD=0:JEU(P)=0
1310 IN=1:PP=P-8:PF=PP-8:GOSUB1600:IN=2:
PP=P-7:PF=PP-7:GOSUB1600
1320 IN=3:PP=P+7:PF=PP+7:GOSUB1600:IN=4:
PP=P+8:PF=PP+8:GOSUB1600:RETURN
1400 JEU(P)=0:IN=1:D=-8:GOSUB2000:IN=2:D
=-7:GOSUB2000
1410 IN=3:D=7:GOSUB2000:IN=4:D=8:GOSUB20
00:RETURN
1500 IFJEU(P+AP)<>0THENRETURN
1510 NC=NC+1:MV(IX)=P:MV(IX+1)=P+AP:PR(I
X)=0:IX=IX+2:RETURN
1597 '
1598 '##PRISES PAR LES PIONS##
1599 '
1600 A=JEU(PP)
1610 IFA<LBORA>LHORJEU(PF)<>0THENRETURN
1620 IFABS(A)>20THENCD=CD+1
1630 JEU(PP)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PF:CP(
CC)=PP
1640 ONINGOTO1650,1690,1730,1770
1650 PP=PP-16:PF=PP-8:GOSUB1600
1660 IN=2:PP=PP+1:PF=PP-7:GOSUB1600
1670 IN=3:PP=PP+14:PF=PP+7:GOSUB1600
1680 PP=PP+1:GOTO1810
1690 PP=PP-14:PF=PP-7:GOSUB1600
1700 IN=1:PP=PP-1:PF=PP-8:GOSUB1600
1710 IN=4:PP=PP+16:PF=PP+8:GOSUB1600
1720 PP=PP-1:GOTO1810
1730 PP=PP+14:PF=PP+7:GOSUB1600
1740 IN=1:PP=PP-15:PF=PP-8:GOSUB1600
1750 IN=4:PP=PP+16:PF=PP+8:GOSUB1600
1760 PP=PP-15:GOTO1810
1770 PP=PP+16:PF=PP+8:GOSUB1600
1780 IN=2:PP=PP-15:PF=PP-7:GOSUB1600
1790 IN=3:PP=PP+14:PF=PP+7:GOSUB1600
1800 PP=PP-15
1810 IFCC<LCGOTO1860>
1820 IFCC=LCTHENIFCD<DPGOTO1860ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+1:GOTO1840
1830 NC=1:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
1840 FORJ=1TOCC:MV(IX+J)=CA(J):PR(IX+J)=
CP(J):NEXT
1850 MV(IX)=P:PR(IX)=0:IX=IX+L
1860 JEU(PP)=JEU(PP)-100:IFABS(JEU(PP))>
20THENCD=CD-1
1870 CC=CC-1:RETURN
1997 '
1998 '##PRISES ET MOUVEMENTS DES DAMES##
1999 '
2000 PP=P:C=0
2010 PP=PP+D:IFJEU(PP)=0THENC=C+1:GOTO20
10ELSEA=JEU(PP)
2020 IFA<LBORA>LHORJEU(PP+D)<>0THENIFLC=
0ANDC>0GOTO2070ELSERETURN
2030 IFABS(A)>20THENCD=1ELSECD=0
2040 JEU(PP)=A+100:CC=1:CA(CC)=PP+D:CP(C
C)=PP:C=1
2050 ONINGOSUB2100,2250,2400,2550
2060 RETURN
2070 MV(IX)=P:MV(IX+1)=PP-D:PR(IX)=D:IX=
IX+2:NC=NC+C:RETURN
2100 GOSUB2700
2110 PP=CA(CC):IFJEU(PP-8)=0THENPP=PP-8:
CA(CC)=PP:C=C+1:GOTO2100
2120 A=JEU(PP-8):IFA<LBORA>LHORJEU(PP-16
)<>0GOTO2150
2130 IFABS(A)>20THENCD=CD+1
2140 JEU(PP-8)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP-1
6:CP(CC)=PP-8:C=1:GOSUB2100
2150 IFCC<LCGOTO2200
2160 IFCC=LCTHENIFCD<DPGOTO2200ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2180
2170 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2180 FORJ=1TOCC:MV(IX+J)=CA(J):PR(IX+J)=
CP(J):NEXT
2190 MV(IX)=P:PR(IX)=-8:IX=IX+L
2200 PP=CP(CC):JEU(PP)=JEU(PP)-100:IFABS
(JEU(PP))>20THENCD=CD-1
2210 CC=CC-1:RETURN
2250 GOSUB2850
2260 PP=CA(CC):IFJEU(PP-7)=0THENPP=PP-7:
CA(CC)=PP:C=C+1:GOTO2250
2270 A=JEU(PP-7):IFA<LBORA>LHORJEU(PP-14
)<>0GOTO2300
2280 IFABS(A)>20THENCD=CD+1
2290 JEU(PP-7)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP-1
4:CP(CC)=PP-7:C=1:GOSUB2250
2300 IFCC<LCGOTO2350
2310 IFCC=LCTHENIFCD<DPGOTO2350ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2330
2320 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2330 FORJ=1TOCC:MV(IX+J)=CA(J):PR(IX+J)=
CP(J):NEXTJ
2340 MV(IX)=P:PR(IX)=-7:IX=IX+L
2350 PP=CP(CC):JEU(PP)=JEU(PP)-100:IFABS
(JEU(PP))>20THENCD=CD-1
2360 CC=CC-1:RETURN
2400 GOSUB2850
2410 PP=CA(CC):IFJEU(PP+7)=0THENPP=PP+7:
CA(CC)=PP:C=C+1:GOTO2400
2420 A=JEU(PP+7):IFA<LBORA>LHORJEU(PP+14
)<>0GOTO2450
2430 IFABS(A)>20THENCD=CD+1
2440 JEU(PP+7)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP+1
4:CP(CC)=PP+7:C=1:GOSUB2400
2450 IFCC<LCGOTO2500
2460 IFCC=LCTHENIFCD<DPGOTO2500ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2480
2470 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2480 FORJ=1TOCC:MV(IX+J)=CA(J):PR(IX+J)=
CP(J):NEXT
2490 MV(IX)=P:PR(IX)=7:IX=IX+L
2500 PP=CP(CC):JEU(PP)=JEU(PP)-100:IFABS
(JEU(PP))>20THENCD=CD-1
2510 CC=CC-1:RETURN
2550 GOSUB2700
2560 PP=CA(CC):IFJEU(PP+8)=0THENPP=PP+8:
CA(CC)=PP:C=C+1:GOTO2550
2570 A=JEU(PP+8):IFA<LBORA>LHORJEU(PP+16
)<>0GOTO2600
2580 IFABS(A)>20THENCD=CD+1
2590 JEU(PP+8)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP+1
6:CP(CC)=PP+8:C=1:GOSUB2550
2600 IFCC<LCGOTO2650
2610 IFCC=LCTHENIFCD<DPGOTO2650ELSEIFCD=
DPTHENNC=NC+C:GOTO2630
2620 NC=C:DP=CD:LC=CC:L=LC+1:IX=Z
2630 FORJ=1TOCC:MV(IX+J)=CA(J):PR(IX+J)=
CP(J):NEXT
2640 MV(IX)=P:PR(IX)=8:IX=IX+L
2650 PP=CP(CC):JEU(PP)=JEU(PP)-100:IFABS
(JEU(PP))>20THENCD=CD-1
2660 CC=CC-1:RETURN
2700 PP=CA(CC)
2710 IFJEU(PP-7)=0THENPP=PP-7:GOTO2710
2720 A=JEU(PP-7):IFA<LBORA>LHORJEU(PP-14
)<>0GOTO2750
2730 IFABS(A)>20THENCD=CD+1
2740 JEU(PP-7)=A+100:CC=CC+1:CA(CC)=PP-1
4:CP(CC)=PP-7:C=1:GOSUB2250
2750 PP=CA(CC)
```

A SUIVRE...

SPECTRUM

Suite de la page 8

```
52700   60 203 151 50 153 237
52706   58 137 237 254 6 56
52712   215 201 62 42 50 153
52718   237 62 48 50 95 234
52724   205 80 202 1 254 191
52730   237 120 31 56 245 58
52736   95 234 33 1 1 205
52742   98 200 6 3 197 33
52748   0 4 17 37 0 205
52754   181 3 193 118 16 242
52760   33 64 3 17 45 0
52766   205 181 3 118 6 2
52772   197 33 64 2 17 66
52778   0 205 181 3 193 118
52784   16 242 33 64 3 17
52790   45 0 205 181 3 42
52796   97 237 237 75 120 92
52802   9 34 97 237 62 0
52808   33 133 237 6 5 119
52814   35 16 252 50 138 237
52820   245 33 17 3 133 111
52826   62 123 205 98 200 241
52832   95 33 81 234 133 111
52838   126 2 123 60 254 5
52844   32 230 33 22 3 62
52850   44 205 98 200 62 41
52856   2 205 140 206 205 192
52862   205 58 95 234 60 50
52868   95 234 254 58 218 244
52874   205 201 30 1 83 213
52880   205 63 202 124 230 63
52886   254 39 48 246 198 6
52892   79 205 63 202 124 230
52898   31 254 26 48 246 198
52904   15 71 169 230 1 32
52910   238 209 33 131 237 213
52916   86 43 94 43 235 167
52922   237 66 235 209 40 206
52928   21 32 240 28 112 43
52934   113 123 254 16 32 194
52940   38 7 46 3 62 124
52946   229 205 98 200 225 62
52952   40 2 44 125 254 23
52958   56 240 36 124 254 21
52964   56 232 33 26 174 34
52970   109 200 205 245 212 203
52976   60 203 61 62 125 205
52982   98 200 58 153 237 2
52988   205 37 207 33 100 237
52994   14 3 6 0 94 35
53000   86 35 235 213 197 205
53006   244 202 193 225 4 120
53012   254 5 56 238 13 32
53018   233 205 37 207 33 126
53024   0 34 109 200 201 6
53030   40 33 48 231 17 224
53036   232 26 79 126 18 113
53042   19 35 16 247 201 6
53048   94 33 0 234 197 229
53054   126 50 154 237 1 201
53060   132 205 43 45 1 35
53066   4 205 43 45 1 98
53072   41 205 43 45 1 16
53078   39 205 43 45 239 5
53084   56 58 154 237 230 15
53090   205 40 45 239 6 5
53096   56 205 162 45 197 205
53102   43 45 239 5 56 58
53108   154 237 230 48 31 31
53114   31 31 205 40 45 239
53120   4 56 205 162 45 80
53126   89 225 205 181 3 58
53132   154 237 230 64 40 1
53138   118 225 209 1 254 191
53144   237 120 203 95 200 1
53150   254 251 237 120 230 3
53156   202 0 0 66 120 254
53162   70 32 2 16 138 35
53168   16 138 22 0 1 254
53174   191 237 120 203 95 200
53180   1 254 251 237 120 230
53186   3 202 0 0 118 21
53192   32 234 195 55 207 62
53198   7 211 254 33 0 88
53204   17 1 88 1 192 2
53210   54 50 237 176 14 63
53216   54 40 237 176 33 193
53222   90 14 2 6 24 54
53228   104 44 16 251 46 225
53234   13 32 244 33 0 88
53240   14 3 6 3 54 103
53246   35 16 251 62 29 133
53252   111 13 32 242 33 99
53258   88 17 12 0 14 19
53264   6 20 54 40 35 16
53270   251 25 13 32 245 33
53276   2 175 6 156 197 205
53282   40 200 62 143 18 62
53288   120 2 193 37 16 242
53294   33 67 68 14 20 6
53300   4 229 54 255 36 16
53306   251 225 44 13 32 243
53312   33 16 19 34 125 92
53318   33 0 3 30 2 205
53324   125 200 33 3 3 30
53330   0 205 125 200 33 66
53336   64 17 66 88 6 22
53342   54 255 62 120 18 44
53348   28 16 247 33 188 19
53354   34 125 92 33 3 3
53360   30 2 205 125 200 33
53366   0 3 30 0 205 125
53372   200 33 23 20 6 156
53378   197 205 40 200 62 241
53384   18 62 120 2 193 36
53390   16 242 33 183 84 6
53396   4 203 134 36 16 251
53402   33 191 171 34 125 92
53408   33 3 3 30 1 205
53414   125 200 33 162 84 6
53420   4 203 190 36 16 251
53426   33 16 171 34 125 92
53432   33 3 3 30 0 205
53438   125 200 33 192 86 54
53444   255 36 54 255 37 44
53450   203 109 40 245 33 8
53456   22 14 2 62 59 6
53462   3 197 245 229 205 98
53468   200 225 62 10 133 111
53474   241 245 229 205 98 200
53480   225 125 214 9 111 241
53486   60 193 16 229 33 8
53492   23 13 32 221 33 138
53498   236 14 11 94 35 86
53504   35 237 83 125 92 70
53510   35 197 126 230 63 95
53516   126 230 192 7 7 35
53522   86 35 229 235 95 205
53528   125 200 225 193 16 233
53534   13 32 220 62 57 33
53540   1 1 205 98 200 62
53546   121 2 33 240 233 17
53552   0 250 1 16 0 237
53558   176 33 98 234 54 15
53564   205 96 234 33 18 3
53570   62 44 205 98 200 62
53576   41 2 33 19 3 229
53582   62 45 205 98 200 62
53588   41 2 225 44 125 254
53594   23 56 240 33 25 1
53600   62 72 205 98 200 62
53606   121 2 33 26 1 62
53612   73 205 98 200 62 121
53618   2 33 27 1 62 58
53624   205 98 200 62 121 2
53630   33 28 1 62 49 205
53636   98 200 62 56 2 33
53642   29 1 62 53 205 98
53648   200 62 56 2 33 30
53654   1 62 46 205 98 200
53660   62 56 2 33 31 1
53666   62 48 205 98 200 62
53672   56 2 33 25 5 14
53678   3 229 6 6 197 229
53684   62 37 205 98 200 62
53690   124 2 225 44 193 16
53696   241 225 36 13 32 233
53702   33 185 65 203 254 36
53708   6 3 54 191 36 16
53714   251 33 25 45 205 40
53720   200 62 184 18 36 124
53726   254 59 56 244 205 40
53732   200 235 6 3 54 191
```

A SUIVRE...

HELICO

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI



AMSTRAD

QUI S'Y FROTTE, S'Y PIQUE NIQUE TA MÈRE.

Aux commandes de votre hélicoptère, tentez courageusement de capturer les étranges fantômes verdâtres qui envahissent la région...

Frédéric CARBONERO

```
10 REM     ************************
20 REM     *  CARBONERO Frederic  *
30 REM     * 11 Allee de la Sevre *
40 REM     * 78310 MAUREPAS       *
50 REM     ************************
60 REM     *     HEBDOGICIEL      *
70 REM     ************************
80 REM     *     H E L I C O      *
90 REM     ************************
100 REM    *          le 06/06/86 *
110 REM    ************************
120 REM
130 MODE 0:INK 0,26:PAPER 0:BORDER
 8,1:INK 1,6:PEN 1:LOCATE 5,10:PRI
NT "VERIFICATION":LOCATE 5,20:PRIN
T "DES DATAS !":LOCATE 1,25:FOR f=
38700 TO 39000:POKE f,0:NEXT
140 somme=0:RESTORE 940:FOR f=1 TO
 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
somme<>11252 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 930 a 1130 !":STOP
150 somme=0:RESTORE 1150:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>12240 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1140 a 1340 !":STOP
160 somme=0:RESTORE 1360:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11827 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1350 a 1550 !":STOP
170 somme=0:RESTORE 1570:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10623 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1560 a 1760 !":STOP
180 somme=0:RESTORE 1780:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10239 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1770 a 1970 !":STOP
190 somme=0:RESTORE 1990:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10866 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 1980 a 2180 !":STOP
200 somme=0:RESTORE 2200:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10734 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2190 a 2390 !":STOP
210 somme=0:RESTORE 2410:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10779 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2400 a 2600 !":STOP
220 somme=0:RESTORE 2620:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10605 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2610 a 2810 !":STOP
230 somme=0:RESTORE 2830:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10720 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 2820 a 3020 !":STOP
240 somme=0:RESTORE 3040:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11169 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3030 a 3230 !":STOP
250 somme=0:RESTORE 3250:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11025 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3240 a 3440 !":STOP
260 somme=0:RESTORE 3460:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10667 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3450 a 3650 !":STOP
270 somme=0:RESTORE 3670:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11240 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3660 a 3860 !":STOP
280 somme=0:RESTORE 3880:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11081 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 3870 a 4070 !":STOP
290 somme=0:RESTORE 4090:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10975 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4080 a 4280 !":STOP
300 somme=0:RESTORE 4300:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11554 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4290 a 4490 !":STOP
310 somme=0:RESTORE 4510:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>14049 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4500 a 4700 !":STOP
320 somme=0:RESTORE 4720:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11148 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4710 a 4910 !":STOP
330 somme=0:RESTORE 4930:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>12673 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 4920 a 5120 !":STOP
340 somme=0:RESTORE 5140:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11704 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5130 a 5330 !":STOP
350 somme=0:RESTORE 5350:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10863 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5340 a 5540 !":STOP
360 somme=0:RESTORE 5560:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10233 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5550 a 5750 !":STOP
370 somme=0:RESTORE 5770:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>10794 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 5760 a 5960 !":STOP
380 somme=0:RESTORE 5980:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>7925 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 5970 a 6170 !":STOP
390 somme=0:RESTORE 6190:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>5868 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 6180 a 6380 !":STOP
400 somme=0:RESTORE 6400:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>8049 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 6390 a 6590 !":STOP
410 somme=0:RESTORE 6610:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>9141 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 6600 a 6800 !":STOP
420 somme=0:RESTORE 6820:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11741 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 6810 a 7010 !":STOP
430 somme=0:RESTORE 7030:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>11366 THEN PRINT "Erreur d
e data ligne 7020 a 7220 !":STOP
440 somme=0:RESTORE 7240:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>7623 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 7230 a 7430 !":STOP
450 somme=0:RESTORE 7450:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>4946 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 7440 a 7640 !":STOP
460 somme=0:RESTORE 7660:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>3898 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 7650 a 7850 !":STOP
470 somme=0:RESTORE 7870:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>4060 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 7860 a 8060 !":STOP
480 somme=0:RESTORE 8080:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>4235 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 8070 a 8270 !":STOP
490 somme=0:RESTORE 8290:FOR f=1 T
O 100:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>4875 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 8280 a 8480 !":STOP
500 somme=0:RESTORE 8500:FOR f=1 T
O 101:READ a:somme=somme+a:NEXT:IF
 somme<>2022 THEN PRINT "Erreur de
 data ligne 8490 a 8690 !":STOP
510 MODE 1:PAPER 0:PEN 2:INK 0,3:I
NK 1,26:INK 2,25:BORDER 0
520 REM * Lettre H *
530 MOVE 10,300:DRAW 30,300:DRAW 3
0,210:DRAW 85,210:DRAW 85,300:DRAW
 105,300:DRAW 105,100:DRAW 85,100:
DRAW 85,190:DRAW 30,190:DRAW 30,10
0:DRAW 10,100:DRAW 10,300
540 REM * Lettre E *
550 MOVE 115,300:DRAW 210,300:DRAW
 210,280:DRAW 135,280:DRAW 135,210
:DRAW 175,210:DRAW 175,190:DRAW 13
5,190:DRAW 135,120:DRAW 210,120:DR
AW 210,100:DRAW 115,100:DRAW 115,3
00
560 REM * Lettre L *
570 MOVE 220,300:DRAW 240,300:DRAW
 240,120:DRAW 315,120:DRAW 315,100
:DRAW 220,100:DRAW 220,300
580 REM * Lettre I *
590 MOVE 325,300:DRAW 420,300:DRAW
 420,280:DRAW 383,280:DRAW 383,120
:DRAW 420,120:DRAW 420,100:DRAW 32
5,100:DRAW 325,120:DRAW 363,120:DR
AW 363,280:DRAW 325,280:DRAW 325,3
00
600 REM * Lettre C *
610 MOVE 430,300:DRAW 525,300:DRAW
 525,250:DRAW 505,250:DRAW 505,280
:DRAW 450,280:DRAW 450,120:DRAW 50
5,120:DRAW 505,150:DRAW 525,150:DR
AW 525,100:DRAW 430,100:DRAW 430,3
00
620 REM * Lettre O *
630 MOVE 535,300:DRAW 630,300:DRAW
 630,100:DRAW 535,100:DRAW 535,300
:MOVE 555,280:DRAW 610,280:DRAW 61
0,120:DRAW 555,120:DRAW 555,280
640 LOCATE 8,24:PRINT "Propose par
 Frederic CARBONERO .":CALL &BB18
650 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:PEN 1
660 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Instruct
ions (O/N) ";a$:IF UPPER$(a$)<>"O"
 THEN 710
670 CLS:LOCATE 15,5:PRINT "Instruc
tions.":LOCATE 15,6:PRINT "-------
------"
680 LOCATE 2,10:PRINT "C'est super
 facile :":LOCATE 2,13:PRINT "Vous
 etes aux commandes d'un helico ;"
:LOCATE 2,15:PRINT "Vous devez att
raper les fantomes verts,":LOCATE
2,17:PRINT "tout en evitant les cr
oix rouges ."
690 LOCATE 2,20:PRINT "Pour abando
nner,tapez 'ESC' .":LOCATE 2,22:PR
INT "Pour arreter quelques instant
s 'DEL' .":LOCATE 2,24:PRINT "Pour
 reprendre 'CLR' ."
700 FOR f=1 TO 25:a$=INKEY$:NEXT:C
ALL &BB05
710 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Joystic
ou Clavier (J/K) ";a$:IF UPPER$(a$
)="J" THEN POKE 42500,1 ELSE POKE
42500,0
720 MODE 1:INK 0,1:INK 1,6:INK 2,1
8:INK 3,13:PEN 1:BORDER 13
730 LOCATE 1,25:PRINT "Points:0000
0     Helicos:3"
740 FOR f=16 TO 400 STEP 32:MOVE 0
,f:DRAW 640,f,3:NEXT
750 MEMORY 34999
760 RESTORE 940:LOCATE 5,13:PRINT
"VEUILLEZ PATIENTER S.V.P";:FOR f=
35000 TO 38700:READ a:POKE f,a:NEX
T:LOCATE 5,13:PRINT STRING$(30,128
);
770 CALL 35000
780 FOR f=1 TO 25:a$=INKEY$:NEXT
790 FOR f=1 TO 24:LOCATE 1,f:PRINT
 STRING$(40,128):NEXT
800 PEN 2:INK 2,24:a=PEEK(42501):O
N a+1 GOTO 810,820,830,840,850,860
,870,880,890,900,910
810 LOCATE 5,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST LAMENTABLE !!!":LOCATE 2,15:PR
INT "VOUS AVEZ ENCORE BEAUCOUP DE
PROGRES":LOCATE 15,18:PRINT "A FAI
RE !!!":CALL &BB05:GOTO 920
820 LOCATE 5,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST PASSABLE !!!":LOCATE 6,15:PRIN
T "VOUS AVEZ ENCORE DES PROGRES":L
OCATE 15,18:PRINT "A FAIRE !!!":CA
LL &BB05:GOTO 920
830 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST MOYEN !!!":LOCATE 6,15:PRINT "
JE SUIS SUR QUE VOUS POUVEZ":LOCAT
E 12,18:PRINT "MIEUX FAIRE !!!":CA
LL &BB05:GOTO 920
840 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST ASSEZ BON !!!":LOCATE 6,15:PRI
NT "MAIS VOUS POUVEZ MIEUX FAIRE !
!!":CALL &BB05:GOTO 920
850 LOCATE 10,5:PRINT "VOTRE SCORE
 EST BON !!!":LOCATE 2,15:PRINT "M
AIS VOUS POUVEZ ENCORE MIEUX FAIRE
 !!!":CALL &BB05:GOTO 920
860 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST TRES BON !!!":LOCATE 6,15:PRIN
T "JE SUIS FIER DE VOUS,BIEN QUE":
LOCATE 7,18:PRINT "VOUS PUISSIEZ L
E BATTRE !!!":CALL &BB05:GOTO 920
870 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST EXCELLENT !!!":LOCATE 3,15:PRI
NT "JE SUIS EMERVEILLE PAR VOS REF
LEXES !":CALL &BB05:GOTO 920
```

Suite page 30

APPLE

Suite de la page 7

```
7A30- 5F 5F 08 08 08 59 59 59
7A38- 08 08 08 59 59 59 59 59
7A40- 59 4C 4C 4C 4C 08 08 08
7A48- 4C 4C 4C 08 08 08 4C 4C
7A50- 4C 4C 4C 4C 55 5F 5F 5F
7A58- 08 08 08 55 55 55 08 08
7A60- 08 55 55 55 55 55 55 41
7A68- 41 41 41 08 08 08 41 41
7A70- 41 08 08 08 41 41 41 41
7A78- 41 41 4D 5F 5F 5F 08 08
7A80- 08 4D 4D 4D 08 08 08 4D
7A88- 4D 4D 4D 4D 4D 20 20 20
7A90- 20 08 08 08 20 20 20 08
7A98- 08 08 20 20 20 20 20 20
7AA0- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
7AA8- 73 73 08 08 08 73 73 73
7AB0- 73 73 73 65 65 65 65 08
7AB8- 08 08 65 65 65 08 08 08
7AC0- 65 65 65 65 65 65 64 5F
7AC8- 5F 5F 08 08 08 64 64 64
7AD0- 08 08 08 64 64 64 64 64
7AD8- 64 20 20 20 20 08 08 08
7AE0- 20 20 20 08 08 08 20 20
7AE8- 20 20 20 20 72 5F 5F 5F
7AF0- 08 08 08 72 72 72 08 08
7AF8- 08 72 72 72 72 72 72 61
7B00- 61 61 61 08 08 08 61 61
7B08- 61 08 08 08 61 61 61 61
7B10- 61 61 70 5F 5F 5F 08 08
7B18- 08 70 70 70 08 08 08 70
7B20- 70 70 70 70 70 20 20 20
7B28- 20 08 08 08 20 20 20 08
7B30- 08 08 20 20 20 20 20 20
7B38- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
7B40- 73 73 08 08 08 73 73 73
7B48- 73 73 73 7B 7B 7B 7B 08
7B50- 08 08 7B 7B 7B 08 08 08
7B58- 7B 7B 7B 7B 7B 7B 67 5F
7B60- 5F 5F 08 08 08 67 67 67
7B68- 08 08 08 67 67 67 67 67
7B70- 67 7B 7B 7B 7B 08 08 08
7B78- 7B 7B 7B 08 08 08 7B 7B
7B80- 7B 7B 7B 7B 74 5F 5F 5F
7B88- 08 08 08 74 74 74 08 08
7B90- 08 74 74 74 74 74 74 6F
7B98- 6F 6F 6F 08 08 08 6F 6F
7BA0- 6F 08 08 08 6F 6F 6F 6F
7BA8- 6F 6F 72 5F 5F 5F 08 08
7BB0- 08 72 72 72 08 08 08 72
7BB8- 72 72 72 72 72 70 70 70
7BC0- 70 08 08 08 70 70 70 08
7BC8- 08 08 70 70 70 70 70 70
7BD0- 74 5F 5F 5F 08 08 08 74
7BD8- 74 74 08 08 08 74 74 74
7BE0- 74 74 74 6E 6E 6E 6E 08
7BE8- 08 08 6E 6E 6E 08 08 08
7BF0- 6E 6E 6E 6E 6E 6E 6F 5F
7BF8- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
7C00- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
7C08- 6F 73 73 73 73 08 08 08
7C10- 73 73 73 08 08 08 73 73
7C18- 73 73 73 73 20 5F 5F 5F
7C20- 08 08 08 20 20 20 08 08
7C28- 08 20 20 20 20 20 20 69
7C30- 69 69 69 08 08 08 69 69
7C38- 69 08 08 08 69 69 69 69
7C40- 69 69 63 5F 5F 5F 08 08
7C48- 08 63 63 63 08 08 08 63
7C50- 63 63 63 63 63 2D 2D 2D
7C58- 2D 08 08 08 2D 2D 2D 08
7C60- 08 08 2D 2D 2D 2D 2D 2D
7C68- 78 5F 5F 5F 08 08 08 78
7C70- 78 78 08 08 08 78 78 78
7C78- 78 78 78 75 75 75 75 08
7C80- 08 08 75 75 75 08 08 08
7C88- 75 75 75 75 75 75 65 5F
7C90- 5F 5F 08 08 08 65 65 65
7C98- 08 08 08 65 65 65 65 65
7CA0- 65 43 43 43 43 08 08 08
7CA8- 43 43 43 08 08 08 43 43
7CB0- 43 43 43 43 20 5F 5F 5F
7CB8- 08 08 08 20 20 20 08 08
7CC0- 08 20 20 20 20 20 20 2E
7CC8- 2E 2E 2E 08 08 08 2E 2E
7CD0- 2E 08 08 08 2E 2E 2E 2E
7CD8- 2E 2E 29 5F 5F 5F 08 08
7CE0- 08 29 29 29 08 08 08 29
7CE8- 29 29 29 29 29 53 53 53
7CF0- 53 08 08 08 53 53 53 08
7CF8- 08 08 53 53 53 53 53 53
7D00- 45 5F 5F 5F 08 08 08 45
7D08- 45 45 08 08 08 45 45 45
7D10- 45 45 45 4E 4E 4E 4E 08
7D18- 08 08 4E 4E 4E 08 08 08
7D20- 4E 4E 4E 4E 4E 4E 4F 5F
7D28- 5F 5F 08 08 08 4F 4F 4F
7D30- 08 08 08 4F 4F 4F 4F 4F
7D38- 4F 52 52 52 52 08 08 08
7D40- 52 52 52 08 08 08 52 52
7D48- 52 52 52 52 44 5F 5F 5F
7D50- 08 08 08 44 44 44 08 08
7D58- 08 44 44 44 44 44 44 49
7D60- 49 49 49 08 08 08 49 49
7D68- 49 08 08 08 49 49 49 49
7D70- 49 49 58 5F 5F 5F 08 08
7D78- 08 58 58 58 08 08 08 58
7D80- 58 58 58 58 58 4E 4E 4E
7D88- 4E 08 08 08 4E 4E 4E 08
7D90- 08 08 4E 4E 4E 4E 4E 4E
7D98- 4F 5F 5F 5F 08 08 08 4F
7DA0- 4F 4F 08 08 08 4F 4F 4F
7DA8- 4F 4F 4F 48 48 48 48 08
7DB0- 08 08 48 48 48 08 08 08
7DB8- 48 48 48 48 48 48 20 5F
7DC0- 5F 5F 08 08 08 20 20 20
7DC8- 08 08 08 20 20 20 20 20
7DD0- 20 73 73 73 73 08 08 08
7DD8- 73 73 73 08 08 08 73 73
7DE0- 73 73 73 73 65 5F 5F 5F
7DE8- 08 08 08 65 65 65 08 08
7DF0- 08 65 65 65 65 65 65 6C
7DF8- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
7E00- 6C 08 08 08 6C 6C 6C 6C
7E08- 6C 6C 28 5F 5F 5F 08 08
7E10- 08 28 28 28 08 08 08 28
7E18- 28 28 28 28 28 20 20 20
7E20- 20 08 08 08 20 20 20 08
7E28- 08 08 20 20 20 20 20 20
7E30- 73 5F 5F 5F 08 08 08 73
7E38- 73 73 08 08 08 73 73 73
7E40- 73 73 73 74 74 74 74 08
7E48- 08 08 74 74 74 08 08 08
7E50- 74 74 74 74 74 74 6E 5F
7E58- 5F 5F 08 08 08 6E 6E 6E
7E60- 08 08 08 6E 6E 6E 6E 6E
7E68- 6E 61 61 61 61 08 08 08
7E70- 61 61 61 08 08 08 61 61
7E78- 61 61 61 61 6C 5F 5F 5F
7E80- 08 08 08 6C 6C 6C 08 08
7E88- 08 6C 6C 6C 6C 6C 6C 6C
7E90- 6C 6C 6C 08 08 08 6C 6C
7E98- 6C 08 08 08 6C 6C 6C 6C
7EA0- 6C 6C 69 5F 5F 5F 08 08
7EA8- 08 69 69 69 08 08 08 69
7EB0- 69 69 69 69 69 74 74 74
7EB8- 74 08 08 08 74 74 74 08
7EC0- 08 08 74 74 74 74 74 74
7EC8- 6E 5F 5F 5F 08 08 08 6E
7ED0- 6E 6E 08 08 08 6E 6E 6E
7ED8- 6E 6E 6E 69 69 69 69 08
7EE0- 08 08 69 69 69 08 08 08
7EE8- 69 69 69 69 69 69 63 5F
7EF0- 5F 5F 08 08 08 63 63 63
7EF8- 08 08 08 63 63 63 63 63
7F00- 63 73 73 73 73 08 08 08
7F08- 73 73 73 08 08 08 73 73
7F10- 73 73 73 73 20 5F 5F 5F
7F18- 08 08 08 20 20 20 08 08
7F20- 08 20 20 20 20 20 20 73
7F28- 73 73 73 08 08 08 73 73
7F30- 73 08 08 08 73 73 73 73
7F38- 73 73 74 5F 5F 5F 08 08
7F40- 08 74 74 74 08 08 08 74
7F48- 74 74 74 74 74 65 65 65
7F50- 65 08 08 08 65 65 65 08
7F58- 08 08 65 65 65 65 65 65
7F60- 6A 5F 5F 5F 08 08 08 6A
7F68- 6A 6A 08 08 08 6A 6A 6A
7F70- 6A 6A 6A 62 62 62 62 08
7F78- 08 08 62 62 62 08 08 08
7F80- 62 62 62 62 62 62 6F 5F
7F88- 5F 5F 08 08 08 6F 6F 6F
7F90- 08 08 08 6F 6F 6F 6F 6F
7F98- 6F 27 27 27 27 08 08 08
7FA0- 27 27 27 08 08 08 27 27
7FA8- 27 27 27 27 64 5F 5F 5F
7FB0- 08 08 08 64 64 64 08 08
```

A SUIVRE...

THETIS

TI 99/4A BASIC ETENDU

LES LOUPS NE SE MANGENT PAS ENTRE EUX, ILS SE GRIGNOTTENT

TRÉSOR DROIT DEVANT ! QU'EST-CE QU'ON FAIT CHEF?

FONCEZ DROIT DEDANS, HÉ CON !

OUI CHEF

Vous voilà au XVII ème siècle, chargé par ordre du roi d'aller quérir le bois d'acajou alors indispensable à la construction des navires. Malheureusement, le cap est assez vague et la Méditerranée infestée de pirates...

Frédéric LAVARDE

Mode d'emploi :
Sauvegardez à la suite ces deux programmes. Les règles sont incluses dans la présentation (listing 1).

LISTING 1

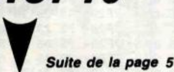
```
100 REM ********************
110 REM **FREDERIC*LAVARDE**
120 REM ********************
130 REM *******THETIS*******
140 REM ********************
150 REM ******PARTIE 1******
160 REM ********************
170 CALL COLOR(14.11.1):: CALL CHAR(136.
"FF81BDA5A5BD81FF")
180 CALL HCHAR(1.1.136.768)
190 FOR I=1 TO 13
200 CALL COLOR(I.1.1)
210 NEXT I
220 CALL SCREEN(5)
230 DATA 70.82.69.68.69.82,73.67.32.76.6
5.86.65.82.68.69
240 CALL VCHAR(1,1.32.24):: FOR I=2 TO 2
3 :: CALL HCHAR(I.3,32.29):: NEXT I
250 FOR I=1 TO 16
260 READ A :: CALL HCHAR(5.8+I.A)
270 NEXT I
280 DATA 0000010303070F1F.3F7FFFFFFFFFFF
FF,E0F8FEFFFFFFFFFF.00000000C0F81E1E.1F3
F3F7F7E7C3C3C
290 DATA FFFFFE08.FFFFFEF08.0F0F07070703
0301.3C3C3C1C0C0C04.0000000F70000A0E.000
000C1E3
300 DATA 030303E31B02A0E0.40402008080002
,0.0004000200000062.0000020202000004,0.0
00001874F1F1F1F
310 DATA 003CFFE1001E00E,000080C0E070707
0E,0,0F0701.FFFFFFFF3C,C0808
320 A=10 :: B=14
330 FOR I=1 TO 24
340 READ A$ :: X=95+I :: CALL CHAR(X.A$)
350 IF B=18 THEN B=14 :: A=A+1
360 CALL HCHAR(A.B.X):: B=B+1
370 NEXT I
380 DISPLAY AT(22.10):"PRESENTE"
390 CALL COLOR(5,15,1,6,15,1.7.15.1):: F
OR I=9 TO 12 :: CALL COLOR(I,2,1):: NEXT
 I
400 ! PRESENTATION
410 X=33
420 CALL CHAR(33.RPT$("F",16))
430 A$=RPT$("F",10)
440 DATA 0F3F7F,0187EF.E0F0FD,3CFEFF.071
FBF,80C3F7,F0FBFE,1E7FFF,030FDF,C0E1FB,7
8FCFF,00
450 FOR I=1 TO 12
460 READ B$
470 C$=B$&A$
480 CALL CHAR(I+33.C$)
490 NEXT I
500 FOR I=1 TO 800 :: NEXT I :: CALL CLE
AR
510 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500.88
0,I):: NEXT I
520 FOR I=21 TO 24 :: CALL HCHAR(I.1.33.
32):: NEXT I
530 CALL CHAR(48."03071F3F7FFFFFFFFF7F3F
1F0F0703E0F0F8FCFCFEFFFFFFFFFFFF7F8F070")
540 CALL MAGNIFY(4)
550 REM THETIS
560 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF.00000000030F3F
FF,0000000000F0301,FF7C381,0000000000E0
8,000000030F3CF
570 DATA 0F3CF0C,000081C3E7FFFFF,000000
000088D0E0,C08,7F3F1F0E04,00000000001F1F
1F,000000000F8F8F8
580 DATA 010204
590 DATA 00000000000080C,FF1F03,FFFFFF3F
0F03,000000C0F0FCFFFF,00000000000002C4,F
8F0E0C080
600 DATA 30383E7FFF7F3F1F,0703,00000080C
0F0F8FC,FFFF7F3F0F070301,00010284C8F8F0F
,E0C08
610 DATA 0F0703010204081.2020787EFFFFFF7
F,00000000080E0F8F,1F07070707070707,F0F0F
0F0F0F0F0F0,F08
620 DATA C7E7F6FCF8E0C08,070707070707078
7,070301,FFFEFE3C1808 1020,4080E0F0FCFEFF
FF,000000103070F11
630 DATA 7F3F1F0F070301,20408,00
640 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,44
0,I):: NEXT I
650 FOR I=1 TO 40
660 READ A$ :: CALL CHAR(63+I,A$)
670 NEXT I
680 A$=RPT$("F",64)
690 CALL CHAR(104.A$,108,A$,112,A$)
700 CALL CHAR(113,"00000000001030F")
710 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,22
0.I):: NEXT I
720 A$="  A  A            A        "
730 B$="  @  @            @   GN   "
740 C$=" K@L @          K@L  JI    "
750 D$="  @  @  GD ATV   @   GH ATX"
760 E$="  @  @EF@  @UW   @ M@I @ZY"
770 F$="  @  @  @  @EF   @   @ q@[\"
780 G$="  @  @  @  @     @   @ bc]^"
790 H$="  @HB@DB@D @DR   @H @Heda^"
800 I$=" MJI C  C MOPS MJIMJIgf'_"
810 FOR I=5 TO 11 :: CALL COLOR(I,9,1)::
 NEXT I
820 Y=X
830 FOR I=1 TO 32
840 Y=Y+1 :: IF Y>44 THEN Y=34
850 CALL HCHAR(20,I,Y)
860 NEXT I
870 CALL COLOR(1,5,1,2,5,1)
880 CALL SCREEN(6)
890 X=X+1 :: IF X>44 THEN X=34
900 FOR I=1 TO 32
910 Y=Y+1 :: IF Y>44 THEN Y=34
920 CALL HCHAR(20,I,Y)
930 NEXT I
940 C=C+1 :: IF C>10 THEN 1100
950 ON C GOTO 960,970,980,990,1000,1010,
1020,1030,1040,1050
960 DISPLAY AT(18,5):A$ :: GOTO 890
970 DISPLAY AT(17,5):A$:B$ :: GOTO 890
980 DISPLAY AT(16,5):A$:B$:C$ :: GOTO 89
0
990 DISPLAY AT(15,5):A$:B$:C$:D$ :: GOTO
 890
1000 DISPLAY AT(14,5):A$:B$:C$:D$:E$ ::
GOTO 890
1010 DISPLAY AT(13,5):A$:B$:C$:D$:E$:F$
:: GOTO 890
1020 DISPLAY AT(12,5):A$:B$:C$:D$:E$:F$:
G$ :: GOTO 890
1030 DISPLAY AT(11,5):A$:B$:C$:D$:E$:F$:
G$:H$ :: GOTO 890
1040 DISPLAY AT(10,5):A$:B$:C$:D$:E$:F$:
G$:H$:I$ :: GOTO 890
1050 DISPLAY AT(9,5):A$:B$:C$:D$:E$:F$:G
$:H$:I$
1060 CALL HCHAR(19,1,32,32)
1070 FOR I=0 TO 30 :: CALL SOUND(-3500,-
5,I,110,I):: NEXT I
1080 REM
1090 GOTO 890
1100 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 890
1110 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR :: CALL
 CHARSET
1120 FOR I=2 TO 14 :: CALL COLOR(I,15,1)
:: NEXT I
1130 PRINT "    PAR ORDRE DU ROI" :: PRI
NT :: PRINT
1140 PRINT " VOUS,JEAN SEBASTIEN BART,"
:: PRINT
1150 PRINT "ETES CHARGE D'ALLER AU PAYS"
 :: PRINT
1160 PRINT "DU SOLEIL LEVANT POUR Y " ::
 PRINT
1170 PRINT "QUERIR DU BOIS D'ACAJOU." ::
 PRINT
1180 PRINT "POUR CELA VOUS NE DISPOSEZ "
 :: PRINT
1190 PRINT "QUE D'UN SEUL VAISSEAU." ::
PRINT
1200 PRINT "CETTE DECISION EST SANS " ::
 PRINT
1210 PRINT "APPEL" :: PRINT :: PRINT
1220 CALL KEY(0,K.S):: IF S=0 THEN 1220
1230 DISPLAY AT(12,1)ERASE ALL BEEP:"CON
NAISSEZ VOUS LES REGLES"
1240 ACCEPT AT(12,28)VALIDATE("OoNn")SIZ
E(1):A$
1250 IF A$="O" OR A$="o" THEN 1560 ELSE
CALL CLEAR
1260 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ EN CE" ::
PRINT "MOMENT SUR VOTRE BATEAU." :: PRIN
T "EN PLEIN DANS LA MER"
1270 PRINT "MEDITERRANEE." :: PRINT "VOU
S VENEZ DE SORTIR DE " :: PRINT "MARSEIL
LE ET DEVEZ VOUS "
1280 PRINT "DIRIGER VERS L'EST(A DROITE)
"
1290 PRINT "MAIS ATTENTION LA ROUTE NE "
 :: PRINT "SERA PAS DENUEE D'EMBUCHES"
1300 PRINT "QUAND VOUS ARRIVEZ PRES DES
COTES VOUS RALENTISSEZ A    CAUSE DU VEN
T"
1310 PRINT "VOUS N'AVANCEZ QUE SI LA
MANETTE EST ENCLANCHEE"
1320 PRINT "NE SUIVEZ PAS LES COTES LE
VOYAGE VOUS PARAITRAIT LONG"
1330 FOR I=1 TO 5 :: PRINT :: NEXT I
1340 PRINT "   APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1350 CALL KEY(0.K.S):: IF S=0 THEN 1350
ELSE CALL CLEAR
1360 PRINT "SUR VOTRE ROUTE VOUS ALLEZ"
:: PRINT "DEVOIR AFFRONTER D'AUTRES" ::
PRINT "CONCURRENTS."
1370 PRINT "ILS ESSAYERONT DE VOUS " ::
PRINT "ABORDER,MAIS VOUS POUVEZ" :: PRIN
T "REPLIQUER GRACE A VOS CANONS"
1380 PRINT "SI IL Y A ABORDAGE,VOUS" ::
PRINT "FINIREZ LE COMBAT A L'EPEE"
1390 FOR I=1 TO 7 :: PRINT :: NEXT I
1400 PRINT "  APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1410 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 1410
ELSE CALL CLEAR
1420 PRINT "POUR SE BATTRE A L'EPEE LA"
:: PRINT "METHODE EST LA SUIVANTE"
1430 PRINT "VOUS DIRIGEZ VOTRE EPEE AVEC
" :: PRINT "LA POIGNEE DE JEU" :: PRINT
"POUR TOUCHER VOTRE " :: PRINT "ADVERSAI
RE IL SUFFIT "
1440 PRINT "D'APPUYER SUR LE BOUTON ET "
 :: PRINT "DE REUSSIR A MAINTENIR VOTRE"
 :: PRINT "EPEE DROITE."
1450 PRINT "MAIS ATTENTION SI L'EPEE DE
VOTRE ADVERSAIRE EST A       L'HORIZONTAL
E"
1460 PRINT "VOUS NE POUVEZ LE TOUCHER
IL FAUT VITE MANIER L'EPEE  VERS LE HAUT
 PUIS VERS LE   BAS SINON VOUS SEREZ TOU
CHE."
1470 PRINT "AU BOUT DE 5 COUPS VOUS ETES
MORT"
1480 PRINT :: PRINT :: PRINT "APPUYER SU
R UNE TOUCHE"
1490 CALL KEY(0.K,S):: IF S=0 THEN 1490
ELSE CALL CLEAR
1500 PRINT "SI UN DES ADVERSAIRE EST
TOUCHE,UN POINT CLIGNOTE AU DESSUS DE LU
I" :: PRINT :: PRINT :: PRINT
1510 PRINT "DANS UN PORT IL FAUT ALLER
JUSQU A LA BANDE DE TERRE   POUR SAVOIR
DE QUEL PORT    IL S'AGIT."
1520 PRINT "UNE FOIS CETTE OPERATION
TERMINEE IL FAUT RETOURNER  SUR SES PAS"
1530 FOR I=1 TO 8 :: PRINT :: NEXT I
1540 PRINT "  APPUYER SUR UNE TOUCHE"
1550 CALL KEY(0.K.S):: IF S=0 THEN 1550
ELSE CALL CLEAR
1560 DISPLAY AT(12.1):"PATIENTEZ S V P"
1570 CALL CHAR(36."0000010303070F00071F0
0070F0003018080C0E0E0F0F800F0FC00F0F800E
0C0")
1580 CALL CHAR(56."0307001F0F003F0F001F0
F07070301018 0C000F0E000F8E000F0E0C0C0800
000")
1590 CALL CHAR(60,"00000002061E3EFE3E1E0
602000000000000404 8D8DADBDBDBDAD84840000
000")
1600 CALL CHAR(48."0000002121B5BDBDBDB5
B1B120200000000000040607B7C7F7C786040000
000")
1610 CALL CHAR(96."1C3E141E1C081C3C",97.
"5E5C3C1222614181",98."387C287838103 83C"
,99,"7ABA3C2844868281")
1620 CALL CHAR(40,"0",41."FFFFFFFFFFFFFF
FF",42,"0000003CBFFFFFFF",43."FFFFFFFC34
000000")
1630 CALL CHAR(46,"F8FCFCF8F8F0F8F8".47.
"07030707070F0707")
1640 A$="1C3E000000000408 08101C000000008
1000000"
1650 CALL CHAR(116.A$&"0408102040 80"&RPT
$("0",14))
1660 CALL CHAR(100.A$&RPT$("0".12)&"FF"&
RPT$("0",12))
1670 CALL CHAR(104.A$&RPT$("0",12)&"C070
1C07000000")
1680 CALL CHAR(108.A$&RPT$("0",14)&"8040
20100804")
1690 CALL CHAR(112.A$&"000000071C70C0000
000000000")
1700 A$="387C000000002010100838"
1710 CALL CHAR(120,RPT$("00",10)&"FF0000
000000"&A$)
1720 CALL CHAR(124.RPT$("00",10)&"030E38
E00000"&A$)
1730 CALL CHAR(128.RPT$("00",10)&"010204
081020"&A$)
1740 CALL CHAR(132.RPT$("00",7)&"E0380E0
3"&RPT$("0",10)&A$)
1750 CALL CHAR(140,"FF81BDA5A5BD81FF")
1760 CALL CHAR(141,"3C7EFFFFFFFF7E3C")
1770 CALL CHAR(136,"00000000201008040201
"&RPT$("0",12)&A$)
1780 CALL COLOR(14,12,1)
1790 CALL COLOR(2,7,5)
1800 CALL COLOR(4,4,5)
1810 CALL CHAR(44,"007E7E7E7E7E7E00",45.
"0")
1820 CALL MAGNIFY(3)
1830 CALL COLOR(9,13,1)
1840 CALL CLEAR
1850 RUN "CS1"
1860 STOP
```

LISTING 2

```
100 REM ********************
110 REM ******THETIS N2******
120 REM ********************
130 DIM Q$(20)
140 Q$(1)="IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
I"
150 Q$(2)="IIIIIIIDHDDDDDBICDDDBIIIIIIII
I"
160 Q$(3)="IIIIIICAAAAAAAABICAAABIIIIIII
I"
170 Q$(4)="IIIIIICAAAAAAAAABICAAABIIIIII
I"
180 Q$(5)="IIIIICAAAAAAAAAAABICAABIDDDDI
I"
190 Q$(6)="IIIIICAAAAAAAAAAABICAABCAAAAB
I"
200 Q$(7)="IIIICAAAAAAAAAAAABICAABCAAAAB
I"
210 Q$(8)="IIICAAAAAAAAAAAAAADDDAAFCAAAAB
I"
220 Q$(9)="IIFAAAAAAAAAAAAAAAAAAABCEEAGB
I"
230 Q$(10)="IICAAAAAAAAAAAAAAAAAAADDDDADD
I"
240 Q$(11)="IICAAAAAAAAAAAAAAAAAAAFAAAAAF
I"
250 Q$(12)="IIFAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAB
I"
260 Q$(13)="IIEEEEEEEEEEEEEECAAAAAAAAAAAB
I"
270 Q$(14)="IIIIIIIIIIIIIIIIICEEEEEEEEEEEI
I"
280 Q$(15)="IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
"
290 RANDOMIZE
300 DX=3 :: DY=9
310 CALL MAGNIFY(3)
320 CALL CLEAR
330 REM PRESENTATIO
340 REM ***********
350 CALL HCHAR(5.25.96):: CALL HCHAR(6.2
5,97):: CALL HCHAR(5,27.98):: CALL HCHAR
(6,27,99)
360 CALL HCHAR(1,3,140,16):: CALL HCHAR(
24,3,140,16):: CALL HCHAR(1,20,140,13)::
 CALL HCHAR(11,20,140,13)
370 CALL HCHAR(13,20,140,13):: CALL HCHA
R(24,20,140,13)
380 CALL VCHAR(1,3,140,24):: CALL VCHAR(
1,20,140,24):: CALL VCHAR(1,18,140,24)::
 CALL VCHAR(1,32,140,24)
390 CALL SPRITE(#1,36,4,90,74)
400 CALL HCHAR(12,20,32,14)
410 FOR I=2 TO 23 :: CALL HCHAR(I,4,40,1
4):: NEXT I
420 CALL JOYST(1,X,Y)
430 DX=DX-Y/4
440 DY=DY+X/4
450 IF DX<1 THEN DX=1
460 IF DY<1 THEN DY=1
470 GR$=SEG$(Q$(DX),DY,1)
480 ON ASC(GR$)-64 GOTO 500,520,520,520.
520,550,550,550,660
490 GOTO 420
500 CALL MER
```

A SUIVRE...

THOMSON TO7,TO7 70



Suite de la page 5

DBF5	27	1F	BD	E8	03	C1	08	27	02DE
DBFD	06	C1	0A	27	0B	20	ED	85	0295
DC05	02	27	E9	BD	E8	03	20	E4	03BE
DC0D	85	01	27	E0	BD	E8	03	20	0355
DC15	DB	AE	8D	FF	6C	BF	60	2D	04CD
DC1D	35	76	39	4C	4D	4E	4F	00	021A
DC25	4E	FF	FF	FF	FF	FF	FE	FC	0743
DC2D	E0	DF	BE	B8	80	00	00	00	03B5
DC35	00	00	00	00	00	00	00	00	0000
DC3D	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	06F9
DC45	FF	FC	FB	FB	F7	F7	EF	EF	07BD
DC4D	DF	FF	FE	FE	FE	FC	F8	F0	07BC
DC55	C0	FF	FF	FE	FE	FD	FD	F3	07A7
DC5D	0F	07	7F	FF	FF	FF	FF	FF	0590
DC65	FF	FF	FF	FE	FE	FD	FB	E7	07D8
DC6D	1F	FF	FF	FF	FE	FE	FE	FD	0713
DC75	FB	00	40	60	F0	FC	FE	FE	0583
DC7D	FF	FB	7D	1D	01	00	00	00	0295
DC85	00	FF	FF	FF	FF	FF	7F	3F	05B9
DC8D	07	FF	7F	7F	7F	3F	1F	0F	02F0
DC95	03	3F	DF	DF	EF	EF	F7	F7	05CC
DC9D	FB	FF	FF	7F	7F	BF	DF	E7	067C
DCA5	F8	E0	FE	FF	FF	FF	FF	FF	07D1

DCAD	FF	FF	FF	7F	7F	BF	BF	CF	0648
DCB5	F0	7F	FF	FF	FF	1E	0C	00	0496
DCBD	00	7E	BF	DF	1E	04	00	00	023E
DCC5	00	DF	3F	FF	FF	7F	7B	7D	0493
DCCD	7E	FB	FC	EF	F7	FB	FB	FD	074E
DCD5	FE	FF	FF	FF	FF	FE	FE	FC	07F2
DCDD	F8	FF	FF	FF	FF	FF	FE	F9	07EA
DCE5	07	80	80	40	78	7E	FF	FF	043B
DCED	FF	80	F0	F8	FC	FE	FE	FF	075E
DCF5	FF	15	15	0A	05	02	01	01	013C
DCFD	02	50	50	A0	40	80	00	00	0202
DD05	80	FC	BC	AC	4C	54	57	2F	040A
DD0D	2A	7F	7D	72	6A	54	D4	E8	0412
DD15	A8	00	02	06	0F	3F	7F	7F	01FC
DD1D	FF	FF	FF	FF	7F	7F	7F	BF	0638
DD25	DF	FF	FF	FF	FF	7F	7F	3F	0618
DD2D	1F	01	01	02	1E	7E	FF	FF	02BD
DD35	FF	FF	FF	FF	FF	FF	7F	9F	0718
DD3D	E0	01	0F	1F	3F	7F	7F	FF	034B
DD45	FF	FB	FD	FF	FF	F7	F7	EF	07D2
DD4D	CE	00	31	31	31	31	31	31	01F4
DD55	00	00	8C	8C	8C	8C	8C	8C	0348
DD5D	00	60	1F	1E	3F	3F	3D	1E	0176
DD65	0C	E2	42	02	00	80	00	00	01B2
DD6D	00	F3	0F	F0	FF	FF	FF	FC	05EB
DD75	F1	F7	C9	3E	BF	BF	7F	F8	05E4
DD7D	C0	F0	C8	38	F0	C0	00	00	0460
DD85	00	FF	FB	FB	F7	CF	FF	FF	06B9
DD8D	FC	DF	DF	DE	BE	BE	BD	7D	064E
DD95	FB	7E	7D	FD	FE	FE	FC	FC	06E7
DD9D	F8	E3	FC	FF	BF	DF	EF	EF	0752
DDA5	FF	F3	FD	7E	7E	BF	BE	BD	0625
DDAD	DE	C0	E0	F8	78	7C	FC	FE	0664
DDB5	7E	C3	C3	DB	DB	DB	DB	DB	064B
DDBD	DB	00	06	06	06	36	36	36	018F
DDC5	36	80	C0	E0	E0	F0	FC	FE	0620

DDCD	FF	C0	C0	C0	C0	C0	C3	C3	0645
DDD5	C3	60	1F	11	1B	15	7F	15	0217
DDDD	25	E2	44	04	14	0C	15	8A	020E
DDE5	40	8E	DF	DF	DF	DF	DF	FF	0628
DDED	FF	1A	1E	36	32	32	72	72	02B5
DDF5	F2	39	39	39	39	3B	1F	DF	030F
DDFD	DF	E2	C2	C2	C2	C2	C2	82	060D
DE05	82	00	1C	38	30	71	71	78	0260
DE0D	38	00	72	E2	C2	E2	E2	E2	04F4
DE15	E2	0F	13	1C	0F	03	00	00	0132
DE1D	00	EF	93	7C	FD	FD	FE	1F	0515
DE25	03	CF	F0	0F	FF	FF	FF	3F	050D
DE2D	8F	7E	BE	BF	7F	7F	BF	3F	0486
DE35	1F	FB	FB	7B	7D	7D	BD	BE	0505
DE3D	DF	FF	DF	DF	EF	F3	FF	FF	077C
DE45	3F	03	07	1F	1E	3E	7F	7F	01C2
DE4D	7E	CF	BF	7E	7E	FD	7D	BD	053F
DE55	7B	C7	3F	FF	FD	FB	F7	F7	0666
DE5D	FF	01	03	07	07	0F	3F	7F	01DE
DE65	FF	00	60	60	60	6C	6C	6C	0363
DE6D	6C	03	03	03	03	03	C3	C3	0201
DE75	C3	FF	7F	1F	07	01	00	00	0268
DE7D	00	FF	FE	F8	E0	80	00	00	0455
DE85	00	38	38	38	39	11	01	00	00F3
DE8D	00	00	00	78	86	86	86	78	0282
DE95	00	0E	00	1F	00	3B	00	42	00AA
DE9D	00	5A	00	68	00	79	00	87	01C2
DEA5	00	8E	00	A3	00	B3	00	BA	029E
DEAD	01	01	01	17	01	5A	01	6A	00E0
DEB5	1B	40	1B	56	80	81	82	08	0257
DEBD	08	08	0A	1B	53	83	84	1B	01AA
DEC5	56	85	08	08	08	0A	1B	53	016B
DECD	86	87	88	04	1B	40	1B	53	0262
DED5	89	8A	04	1B	40	1B	56	82	0265
DEDD	8B	8C	08	08	08	0A	8D	1B	01E1
DEE5	53	8E	83	08	08	08	0A	8F	0215

DEED	90	91	04	1B	40	1B	56	92	0283
DEF5	93	08	08	0A	1B	53	94	95	0244
DEFD	04	1B	40	1B	53	83	96	08	01EE
DF05	08	0A	97	98	08	08	0A	99	01F4
DF0D	82	04	1B	40	1B	56	9A	9B	0287
DF15	08	08	0A	1B	53	9C	9D	04	01C5
DF1D	1B	40	1B	53	9E	9F	04	1B	0225
DF25	40	1B	53	A0	83	08	08	0A	01EB
DF2D	A1	A2	08	08	0A	1B	77	82	0271
DF35	1B	40	A3	04	1B	42	1B	56	01D0
DF3D	A4	A4	08	08	0A	1B	41	1B	01D9
DF45	50	A5	A6	04	1B	40	1B	53	0268
DF4D	A7	A8	04	1B	42	1B	56	A9	02CA
DF55	AA	AB	08	08	08	0A	1B	50	01E2
DF5D	AC	AD	1B	56	AE	08	08	08	0290
DF65	0A	1B	50	AF	B0	B1	08	08	0295
DF6D	08	0A	1B	41	B2	B3	1B	40	022E
DF75	1B	53	B4	08	08	08	0A	1B	015F
DF7D	41	1B	50	B5	1B	40	1B	53	022A
DF85	B4	1B	41	82	08	08	08	0A	01B4
DF8D	1B	40	B4	1B	42	82	1B	40	0249
DF95	82	04	1B	40	1B	53	B6	B7	02BC
DF9D	08	08	0A	B8	B9	08	08	0A	01A5
DFA5	BA	BB	08	08	0A	BC	BD	04	030C
DFAD	1B	42	1B	56	BE	BF	C0	03	0313
DFB5	08	08	0A	C1	1B	50	C2	C3	02CB
DFBD	08	08	08	0A	C4	C5	C6	08	0279
DFC5	08	08	0A	1B	40	1B	53	C7	01AA
DFCD	1B	41	1B	50	C8	B2	08	06	0251
DFD5	08	0A	1B	40	1B	53	82	C7	0224
DFDD	1B	41	1B	50	C9	08	08	08	01A8
DFE5	0A	1B	43	1B	53	82	1B	40	01B3
DFED	82	C7	04	1B	41	1B	56	CA	02E4
DFF5	CB	08	08	0A	1B	40	1B	53	01AE
DFFD	CC	CD	04	44	4B	43	27	16	02AC

BORIS

ORIC

FRANCAISES, FRANÇAIS...
CAMARADES, CAMARADES...



SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

Vivez le quotidien passionnant des camarades travailleurs au paradis des prolétaires...

Patrick LHOTELLIER

Mode d'emploi :
Deux manutentionnaires doivent s'efforcer tant bien que mal de récupérer les caisses arrivant au bout des tapis roulants. Sachez que l'austérité du décor, la rigidité des personnages et la cruauté des sanctions ont un rapport certain avec la consonance du titre...

```
 10 TEXT:CALL#E76A:PLAY0,0,0,0:HIM
EM#7000:B$="      ":GOTO7050
 3489 IF PEEK(#434)=1THEN42000
 3490 IF PEEK(#434)=3THEN46015
 3500 PLAY0,0,0,0:TE=1:GOTO25000
 7050 POKE#444,1:SE=60:POKE#43A,1:
V=8:POKE#445,85
 7060 GOSUB 20005 ' Appel Presenta
tion
 7075 'Code machine Pour les roues
 des tapis
 7080 FORI=#96BATO#96EF
 7090 READCO:POKEI,CO
 8000 NEXT
 8005 DATA#D8,#A2,#12,#18,#90,#04
 8010 DATA#EA,#D8,#A2,#13,#CA,#8E,
#C0,#97,#A9,#07,#8D,#E1
 8020 DATA#02,#A9,#00,#8D,#E3,#02
 8030 DATA#8D,#E5,#02,#20,#FD,#F0
 8040 DATA#A9,#60,#8D,#E1,#02,#A9,
#01
 8050 DATA#8D,#E3,#02,#8D,#E5,#02
 8060 DATA#20,#2D,#F1,#AE,#C0,#97,
#E0,#00,#D0
 8070 DATA#D5,#60
 8100 'Code machine Pour addition
sur 2 octets
 8120 FORX=#0TO#F
 8130 READB:POKE#96A7+X,B:NEXT
 8140 DATA#18,#6D,#A1,#96,#8D
 8150 DATA#A1,#96,#A9,#00,#6D
 8160 DATA#A2,#96,#8D,#A2,#96,#60
 8180 'Code machine Pour "POKE"
 8190 FORX=#0TO#3
 8200 READB:POKE#96A0+X,B:NEXT
 8210 DATA#8C,#53,#A6,#60
 8230 'Code machine Pour barrettes
 bleues des armatures
 8240 FORX=#0TO#23
 8250 READB:POKE#967C+X,B:NEXT
 8260 DATA#D8,#A2,#40,#A0,#14
 8270 DATA#20,#A0,#96,#A9,#01
 8271 DATA#20,#A7,#96,#20,#71
 8290 DATA#90,#A9,#4C,#20,#A7
 8300 DATA#96,#20,#5F,#96,#CA,#E0,
#00,#F0
 8310 DATA#03,#4C,#81,#96,#20,#15,
#96,#60
 8330 ' Code machine Pour controle
 "PEEK"
 8340 FORX=#0TO#1B
 8350 READB:POKE#965F+X,B:NEXT
 8360 DATA#A9,#AD,#8D,#A0,#96
 8370 DATA#20,#A0,#96,#C9,#10
 8380 DATA#F0,#0A,#A9,#41,#20
 8390 DATA#A7,#96,#A9,#FF,#20
 8400 DATA#A7,#96,#A9,#8C,#8D
 8410 DATA#A0,#96,#60
 8420 'Retablissement arm
 8440 FORX=#0TO#A:READB:POKE#9615+
X,B:NEXT
 8450 DATA#A9,#53,#8D,#A1,#96,#A9,
#A6,#8D,#A2,#96,#60
 8460 'Code machine commande CHAR
 8463 FORX=#0TO#F
 8465 READB:POKE#9640+X,B:NEXT
 8467 DATA#8E,#E1,#02,#8C,#E3,#02,
#8D,#E5,#02,#20,#72,#F1,#20,#9B,#F
1,#60
 8470 'Code machine commande CURMO
V
 8473 FORX=#0TO#14:READB:POKE#9600
+X,B:NEXT
 8477 DATA#8E,#E1,#02,#8C,#E3,#02,
#8D,#E5,#02,#A9,#00,#8D,#E2,#02,#8
D,#E4,#02
 8478 DATA#20,#FD,#F0,#60
 8480 'Code machine commande CURSE
T
 8490 FORX=#0TO#9
 8500 READB:POKE#9622+X,B:NEXT
 8510 DATA#8E,#19,2,#8C,#1A,2,#20,
#49,#F0,#60
 8540 ' Code machine CURMOV 0,8,3
 8550 FORX=#0TO#9
 8560 READB:POKE#9650+X,B:NEXT
 8570 DATA#A2,#0,#A0,#8,#A9
 8580 DATA#3,#20,#00,#96,#60
 8590 'Code machine 4 CHAR
 8600 FORX=#0TO#21:READB:POKE#95DA
+X,B:NEXT
 8601 DATA#D8,#A9,#04,#8D,#23
 8602 DATA#04,#AC,#12,#04,#BE
 8603 DATA#13,#04,#EE,#12,#04
 8604 DATA#A0,#01,#A9,#02,#20
 8605 DATA#40,#96,#CE,#23,#04
 8606 DATA#D0,#01,#60,#20,#50
 8607 DATA#96,#4C,#E0,#95
 8610 ' Code bonhomme de droite c.
a.9.
 8611 FORX=#0TO#25:READB:POKE#95B4
+X,B:NEXT
 8612 DATA#A9,#00,#8D,#12,#04,#AE,
#10,#04,#AC,#11
 8613 DATA#04,#A9,#03,#20,#22
 8614 DATA#96,#20,#DB,#95,#AD,#10
 8615 DATA#04,#18,#69,#06,#AA
 8616 DATA#AC,#11,#04,#A9,#00
 8617 DATA#20,#22,#96,#20,#DB,#95,
#60
 8620 ' Caracteres bonshommes
 8621 FORX=0TO#F:READB:POKE#413+X,
B:NEXT
 8622 DATA#61,#62,#63,#64,#65,#66,
#67,#68,#6A,#6B,#6C,#64,#65,#69,#6
7,#68
 8626 ' Code bonhomme de droite c.
a.d.
 8627 FORX=#0TO#4:READB:POKE#95AF+
X,B:NEXT
 8628 DATA#A9,#08,#4C,#B6,#95
 8630 ' Code bonhomme de 9auche
 8631 FORX=#0TO#25:READB:POKE#9589
+X,B:NEXT
 8632 DATA#A9,#08,#8D,#12,#04,#AE,
#24,#04,#AC,#25
 8633 DATA#04,#A9,#03,#20,#22
 8634 DATA#96,#20,#DB,#95,#AD,#24
 8635 DATA#04,#18,#69,#06,#AA
 8636 DATA#AC,#25,#04,#A9,#00
 8637 DATA#20,#22,#96,#20,#DB,#95,
#60
 8640 'Module de controle
 8641 FORX=0TO234:READB:POKE#949D+
X,B:NEXT
 8642 DATA#20,#95,#F4,#AE,#26,#4,#
E0,#1,#F0,#8,#90,#1A,#CE,#26,#4,#4
C,#0,#95
 8643 DATA#A9,#0,#8D,#26,#4,#20,#8
9,#95,#AD,#25,#4,#18,#69,#20,#8D,#
25,#04,#20
 8644 DATA#89,#95,#AD,#9,#2,#C9,#A
2,#D0,#19,#AD,#25,#04,#C9,#3B,#90,
#2F
 8645 DATA#20,#89,#95,#AD,#25,#04,
#38,#E9,#40,#8D,#25,#4,#20,#89,#95
,#4C,0,#95
 8646 DATA#AD,#9,#2,#C9,#A4,#D0,#1
6,#AD,#25,#04,#C9,#73,#B0,#F
 8647 DATA#20,#89,#95,#AD,#25,#04,
#18,#69,#40,#8D,#25,#04,#20,#89,#9
5
 8648 DATA#AE,#27,#04,#E0,#01,#F0,
#7,#90,#1A,#CA,#8E,#27,#04,#60
 8649 DATA#A9,#0,#8D,#27,#04,#20,#
B4,#95
 8650 DATA#AD,#11,#04,#18,#69,#20,
#8D,#11,#04,#20,#B4,#95,#60
 8651 DATA#AD,#8,#2,#C9,#BB,#D0,#2
B
 8652 DATA#AD,#11,#04,#C9,#A8,#D0,
#0C
 8653 DATA#20,#AF,#95,#A9,#73,#8D,
#11,#04,#20,#B4,#95,#60
 8654 DATA#AD,#11,#04,#C9,#3C,#B0,
#01,#60
 8655 DATA#20,#B4,#95,#AD,#11,#04,
#38,#E9,#40,#8D,#11,#04,#20,#B4,#9
5,#60
 8656 DATA#AD,#08,#02,#C9,#9F,#F0,
#01,#60
 8657 DATA#AD,#11,#04,#C9,#73,#D0,
#0C
 8658 DATA#20,#B4,#95,#A9,#A8,#8D,
#11,#04,#20,#AF,#95,#60
 8659 DATA#AD,#11,#04,#C9,#73,#90,
#01,#60
 8660 DATA#20,#B4,#95,#AD,#11,#04,
#18,#69,#40,#8D,#11,#04,#20,#B4,#9
5,#60
 8662 'Dessin caisse
 8663 FORX=0TO#14:READB:POKE#9488+
X,B:NEXT
 8664 DATA#EA,#EA,#A9,3,#A4,1,#A6,
#0,#20,#22,#96,#A2,#5F,#A0,#1,#A9,
#2
 8665 DATA#20,#40,#96,#60
 8667 ' Module affichage score (co
de en ASCII sur octets #42D a #433
)
 8668 FORX=0TO#10:READB:POKE#9476+
X,B:NEXT
 8669 DATA#A2,#0,#E0,#6,#D0,#1,#60
,#BD,#2E,#4,#9D,#AD,#BF,#E8,#4C,#7
8,#94
 8671 ' Module increm. score (code
 en ASCII sur octets #42D a #433)
 8672 FORX=0TO#20:READB:POKE#9454+
X,B:NEXT
 8673 DATA#A2,#06,#BD,#2D,#04,#C9,
#20,#D0
 8674 DATA#02,#A9,#30,#C9,#39,#F0,
#09,#18
 8675 DATA#69,#01,#9D,#2D,#04,#4C,
#76,#94
 8676 DATA#A9,#30,#9D,#2D,#04,#CA,
#4C,#56,#94
 8678 'Deter Place caisse camion
 8679 FORX=0TO#2F:READB:POKE#9420+
X,B:NEXT
 8681 DATA#A9,#28,#AE,#35,#04,#E0,
#04,#B0
 8682 DATA#03,#4C,#35,#94,#38,#E9,
#09,#CA
 8683 DATA#CA,#CA,#4C,#25,#94,#A8,
#A9,#E
 8684 DATA#E0,#02,#B0,#03,#4C,#46,
#94,#18
 8685 DATA#69,#07,#CA,#4C,#38,#94,
#AA,#A9
 8686 DATA#00,#20,#22,#96,#20,#93,
#94,#60
 8687 ' SEI-CLI
 8688 FORX=0TO3:READB:POKE#9410+X,
B:NEXT
 8689 DATA#78,#60,#58,#60
 8690 'Module 9estion caisses
 8691 FORX=0TO#192:READB:POKE#927A
+X,B:NEXT
 8701 DATA#A5,0,#D0,6,#A9,2,#8D,#3
4,4,#60
 8702 DATA#A5,1,#C9,#38,#F0,4,#C9,
#78,#D0,3,#4C,#9D,#93
 8703 DATA#A5,#0,#C9,#BF,#B0,#1B,#
38,#E9,#3F,#CD,#39,4,#90,#13
 8704 DATA#20,#6A,#91,#A5,0,#38,#E
D,#39,4,#85,0,#20,#83,#91,#60,#EA,
#EA,#EA,#EA
 8705 DATA#A5,0,#C9,#3F,#D0,#18
 8706 DATA#AD,#25,4,#18,#69,5,#C5,
1,#F0,8,#A9,1,#8D,#34,4,#60,#EA,#E
A
 8707 DATA#20,#54,#94,#4C,#44,#93
 8708 DATA#A5,0,#38,#E9,#40,#CD,#3
9,4,#90,#5E,#A5,0,#C9,#CF,#F0,#2B
 8709 DATA#A5,0,#38,#ED,#3A,4,#C9,
#CF,#B0,8,#A9,1,#8D,#38,4,#4C,#2C,
#93
 8710 DATA#A9,1,#8D,#38,4,#20,#52,
#91,#A5,0,#38,#ED,#3A,4,#85,0
 8711 DATA#20,#83,#91,#60,#EA,#EA,
#EA,#EA,#EA
 8712 DATA#AD,#11,4,#C9,#A8,#F0,#6
,#A9,#1,#8D,#34,4,#60,#20,#54,#94
 8713 DATA#20,#88,#94,#A9,#B7,#85,
0,#A9,#98,#85,1,#20,#88,#94,#60,#E
A,#EA
 8714 DATA#20,#88,#94,#A9,#CF,#85,
0,#20,#88,#94,#60,#EA
 8715 DATA32,#88,#94,#A9,#3F,#85,0
,32,#88,#94,#60,#EA,#A5,1,#C9,#18,
#F0,#24
 8716 DATA#20,#88,#94,#A5,1,#38,#E
9,#20,#85,1,#20,#89,#95,#AD,#25,4,
#38
 8717 DATA#E9,#20,#8D,#25,4,#20,#8
9,#95,#20,#88,#94,#A9,3,#8D,#26,4,
#60,#EA,#EA
 8718 DATA#A2,#5,#20,#56,#94,#AE,#
2B,4,#E0,#E,#D0,2,#A2,#FE,#E8,#E8,
#8E,#2B,#4
 8719 DATA#20,#88,#94,#A9,#0,#85,0
,#20,#20,#94
 8720 DATA#AE,#35,#4,#E0,#9,#90,#6
 #A9,#3,#8D,#34,#4,#60,#E8,#8E,#35
,#4,#60
 8721 DATA#A9,#BC,#38,#ED,#39,#4,#
C5,0,#90,#20
 8722 DATA#20,#9B,#91,#A5,0,#18,#6
D,#39,#4,#85,0,#20,#83,#91
 8723 DATA#A5,0,#CD,#36,#4,#90,#A,
#CD,#37,#4,#B0,#5,#A9,#1,#8D,#38,#
4,#60
 8724 DATA#A5,0,#C9,#BD,#F0,#B
 8725 DATA#20,#88,#94,#A9,#BD,#85,
#0,#20,#88,#94,#60
 8726 DATA#AD,#11,#4,#18,#69,#5,#C
5,1,#F0,#6,#A9,#1,#8D,#34,#4,#60
 8727 DATA#20,#88,#94,#20,#B4,#95,
#AD,#11,#4,#38,#E9,#20,#8D,#11,#4
 8728 DATA#20,#B4,#95,#A5,1,#38,#E
9,#20,#85,#1
 8729 DATA#20,#88,#94,#20,#54,#94,
#A9,#3,#8D,#27,#4,#60
 8745 'Lancement caisses
 8756 FORX=#0TO#55:READB:POKE#921A
+X,B:NEXT
 8764 DATA#AD,#38,4,#C9,1,#F0,#14,
#AD,#3B,4,#A,#A,#A
 8765 DATA#18,#6D,#3B,#4,#AA,#E8,#
8E,#3B,4,#EC,#3C,4,#90,#E
 8766 DATA#AD,#2B,4,#8D,#2A,4,#A9,
0,#8D,#38,4,#4C,5,#92
 8767 DATA#A9,#EA,#AE,#2A,4,#9D,0,
4,#A9,#AC,#9D,1,4
 8768 DATA#AD,#2B,4,#8D,#2A,4,#A9,
1,#8D,#38,4,#A2,#EA,#A0,#AC,#A9,3,
#20,#22,#96
 8769 DATA#A2,#5F,#A0,1,#A9,2,#20,
#40,#96,#4C,5,#92
 8770 'Passa9e - RecuP coordonnees
 8771 FORX=#0TO#2E:READB:POKE#91E6
+X,B:NEXT
 8773 DATA#EA,#EA,#AE,#2A,4,#A5,0,
#9D,0,4,#A5,1,#9D,1,4
 8774 DATA#E0,#E,#D0,5,#A9,0,#4C,2
,#92,#8A,#18,#69,#2,#8D,#2A,4
 8775 DATA#AE,#2A,4,#BD,0,4,#85,0,
#BD,1,4,#85,1,#4C,#B0,#91
 8780 'M O D U L E  PRINCIPAL
 8782 FORX=#0TO#34:READB:POKE#91B0
+X,B:NEXT
 8789 DATA#AD,#3D,4,#D0,#13,#20,#9
D,#94,#AD,#8,#2,#C9,#A9,#D0,#1,#60
 8790 DATA#20,#3F,#91,#A9,6,#8D,#3
D,4,#CE,#3D,4
 8791 DATA#A9,0,#8D,#34,#4,#20,#7A
,#92,#AD,#34,4,#C9,0,#D0,3
 8792 DATA#4C,#E8,#91,#C9,2,#D0,#3
,#4C,#1A,#92,#60
 8802 'Dessin caisse SPE1 P -->
 8803 FORX=0TO#10:READB:POKE#919B+
X,B:NEXT
 8804 DATA#A6,0,#A4,#1,#20,#22,#96
,#A2,#70,#A0,#1,#A9,#0
 8805 DATA#20,#40,#96,#60
 8812 'Dessin caisse SPE2
 8813 FORX=0TO#10:READB:POKE#9183+
X,B:NEXT
 8814 DATA#A6,#0,#A4,#1,#20,#22,#9
6,#A2,#5F,#A0,#1,#A9,#1
 8815 DATA#20,#40,#96,#60
 8822 'Dessin caisse SPE3 P <--
 8823 FORX=0TO#10:READB:POKE#916A+
X,B:NEXT
 8824 DATA#A6,#0,#A4,#1,#20,#22,#9
6,#A2,#71,#A0,#1,#A9,#0
 8825 DATA#20,#40,#96,#60
 8832 'Dessin caisse SPE4 PP <--
 8833 FORX=0TO#10:READB:POKE#9152+
X,B:NEXT
 8834 DATA#A6,#0,#A4,#1,#20,#22,#9
6,#A2,#72,#A0,#1,#A9,#0
 8835 DATA#20,#40,#96,#60
 8842 'Tempo - Ret adr. dyn.
 8843 FORX=0TO#12:READB:POKE#913F+
X,B:NEXT
 8845 DATA#A9,#38,#8D,#8,#2,#8D,#9
,#2
 8846 DATA#A2,#01,#A0,#17,#88,#D0,
#FD,#CA,#D0,#F8,#60
 8850 ' Ascenseur
 8860 FORX=#0TO#62:READB:POKE#90DB
+X,B:NEXT
 8865 DATA#A9,#2F,#8D,#46,#04,#A0,
#00,#A2
 8870 DATA#04,#BD,#52,#A0,#9D,#2A,
#A0,#E0
 8875 DATA#00,#F0,#04,#CA,#4C,#E4,
#90,#AD
 8880 DATA#E5,#90,#18,#69,#28,#8D,
#E5,#90
 8890 DATA#AD,#E6,#90,#69,#00,#8D,
#E6,#90
 8895 DATA#AD,#E8,#90,#18,#69,#28,
#8D,#E8
 8900 DATA#90,#AD,#E9,#90,#69,#00,
#8D,#E9,#90
 8902 DATA#20,#D0,#90
 8905 DATA#CC,#46,#04,#F0,#04,#C8,
#4C
 8910 DATA#E2,#90,#A9,#2A,#8D,#E8,
#90,#A9
 8915 DATA#A0,#8D,#E9,#90,#8D,#E6,
#90,#A9
 8920 DATA#52,#8D,#E5,#90,#AD,#46,
#04,#D0
 8925 DATA#01,#60,#CE,#46,#04,#4C,
#E0,#90
 8930 ' Tempo ascenseur
 8940 FORX=0TO9:READB:POKE#90D0+X,
B:NEXT
 8945 DATA#98,#48,#A0,#FF,#88,#D0,
#FD,#68,#A8,#60
 8950 ' Inc sco 100
 8960 FORX=0TO4:READB:POKE#9270+X,
B:NEXT
 8970 DATA#A2,4,#4C,#56,#94
 8971 'Dessin armatures
 8975 FORX=0TO#37:READB:POKE#904D+
X,B:NEXT
 8976 DATA#AD,#DF,#8F,#8D,#DF,#BF,
#EE,#4E
 8977 DATA#90,#D0,#06,#EE,#4F,#90,
#EE,#52
 8978 DATA#90,#EE,#51,#90,#AD,#51,
#90,#C9
 8979 DATA#DF,#D0,#E5,#AD,#52,#90,
#C9,#BF
 8980 DATA#D0,#DE,#60
 8981 ' Transfert ecran HIRES (CF
li9nes 9050 et 12410)
 8982 DATA#EA,#20,#A0,#96,#A9,#2,#
20,#A7,#96,#20,#A0,#96,#A9,#1,#20,
#A7,#96
 8983 DATA#20,#A0,#96,#60
 8990 ' Music
 8992 FORX=0TO23:READB:POKE#90B7+X
,B:NEXT
 8993 DATA9,8,6,4,4,9,11,8,9,8,6,4
,4,9,11,8,1,1,1,4,4,4,4,4
 8994 FORX=0TO23:READB:POKE#909E+X
,B:NEXT
 8995 DATA1,1,1,1,1,99,1,1,1,1,1,1
,1,99,1,1,1,1,1,1,30,1,30,99
 8996 FORX=0TO23:READB:POKE#9085+X
,B:NEXT
 8997 DATA1,1,1,20,1,1,1,25,1,1,1,
20,1,1,1,50,1,1,30,1,30,1,70,1
 9009 CALL#E93D:PLAY2,6,0,0:PRINT@
7,9;B$;B$;B$;B$;B$;B$;B$:GOSUB2017
0
 9010 GOTO 25000
 9044 CALL#E76A:PAPER1:INK3:HIRES:
PRINTCHR$(17):IFTE=0GOTO9075
 9050 DOKE#904E,#7000:DOKE#9051,#A
000:POKE#906C,#BF:CALL#904D
 9060 GOTO13341
 9075 FORX=0TO7:READB:POKE#9F00+X,
B:NEXT
 9076 DATA#C,#12,#21,#21,#12,#C,#0
#0
 9080 POKE#A033,#13
 9085 POKE#A034,#10
 10100 POKE#A03A,#13
 10110 POKE#A03B,#10
 10140 POKE#A041,#13
 10150 POKE#A042,#10
 10160 POKE#A048,#13
 10170 POKE#A049,#10
 10200 POKE#A05B,#13
 10210 POKE#A05C,#10
 10220 POKE#A062,#13
 10230 POKE#A063,#10
 10240 POKE#A069,#13
```

A SUIVRE...

CREASY MINER





MSX



Voulant s'approprier les multiples richesses d'une ancienne mine abandonnée, ce pauvre bougre de Renzo découvrit avec effroi la vivante et redoutable hostilité de ce lieu oublié...

André TIMMERMANS

SUITE DU N° 151

```
2960 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(L1
,68),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(L1,
68),15,18
2970 IFL1=216THENS1=1ELSEIFL1=104THEN
S1=0
2980 IFL2=162THENL2=6:I2=INT(RND(1)*3
9)+52
2990 L2=L2+6:PUTSPRITE3,(I2,L2),3,20
3000 I3=I3+1:IFI3=10THENA3=RND(1)*64+
96:A2=RND(1)*32+160:PUTSPRITE4,(A2,A3
),2,21
3010 IFI3=11THENPUTSPRITE4,,,22ELSEIF
I3=12THENPUTSPRITE4,,,23ELSEIFI3=13TH
ENPUTSPRITE4,,,24ELSEIFI3=14THENPUTSP
RITE4,,,25ELSEIFI3=15THENI3=0:PUTSPRI
TE4,(0,209)
3020 GOTO2910
3030 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3040 IFX=76ANDY=24ANDA=8THENX=68:Y=15
2:NI=4:GOSUB4340:GOTO950
3050 IF(X=164ORX=168)ANDY<32ANDA=1THE
NY=160:NI=4:GOSUB4340:GOTO950
3060 IFX<16THENX=240:NI=2:GOSUB4340:G
OTO950
3070 IFY=160ANDA=5AND(X=60ORX=64)THEN
Y=24:NI=6:GOSUB4340:GOTO950
3080 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*3
9)+52
3090 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3100 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2
,112),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2
,112),15,18
3110 IFL2=184THENS2=1ELSEIFL2=104THEN
S2=0
3120 GOTO3030
3130 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3140 IFY<32ANDA=1AND(X=60ORX=64)THENY
=160:NI=5:GOSUB4340:GOTO950
3150 IFX>240THENX=16:NI=10:GOSUB4340:
S2=1:L2=248:GOTO950
3160 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(L1
,48),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(L1,
48),15,18
3170 IFL1=208THENS1=1ELSEIFL1=80THENS
1=0
3180 IFI2MOD2=1THEN3220
3190 PUTSPRITE3,(L2,160),10,26:IFS2=0
THENL2=L2+4ELSEL2=L2-4
3200 IFL2=252THENS2=1:I2=I2+1ELSEIFL2
=56THENS2=0
3210 GOTO3130
3220 PUTSPRITE3,(0,209):I3=I3+1:IFI3=
8THENI3=0:I2=I2+1
3230 GOTO3130
3240 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3250 IFX=132ANDY=144ANDA=6THENX=124:Y
=24:NI=8:GOSUB4340:GOTO950
3260 IFX>240THENX=16:NI=11:GOSUB4340:
GOTO950
3270 IFX<16THENX=240:NI=3:GOSUB4340:G
OTO950
3280 I1=I1+1:IFI1=16THENA1=RND(1)*250
:PUTSPRITE2,(A1,24),2,21
3290 IFI1=17THENPUTSPRITE2,,,22ELSEIF
I1=18THENPUTSPRITE2,,,23ELSEIFI1=19TH
ENPUTSPRITE2,,,24ELSEIFI1=20THENPUTSP
RITE2,,,25ELSEIFI1=21THENI1=0:PUTSPRI
TE2,(0,209)
3300 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2
,72),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,
72),15,18
3310 IFL2=120THENS2=1ELSEIFL2=24THENS
2=0
3320 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3
,144),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3
,144),15,18
3330 IFL3=232THENS3=1ELSEIFL3=132THEN
S3=0
3340 GOTO3240
3350 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3360 IFX=124ANDY=24ANDA=2THENX=132:Y=
144:NI=7:GOSUB4340:GOTO950
3370 IFX=124ANDY=152ANDA=4THENX=132:Y
=24:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3380 IFY=160ANDA=5AND(X=220ORX=224)TH
ENY=24:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3390 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*3
9)+108
3400 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3410 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2
,56),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,
56),15,18
3420 IFL2=96THENS2=1ELSEIFL2=24THENS2
=0
3430 GOTO3350
3440 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3450 IFY=160ANDA=5AND(X=116ORX=120)TH
ENY=24:NI=10:GOSUB4340:GOTO950
3460 IFX>240THENX=16:NI=13:GOSUB4340:
GOTO950
3470 IFX=132ANDY=24ANDA=8THENX=124:Y=
152:NI=8:GOSUB4340:GOTO950
3480 IFY<32ANDA=1AND(X=220ORX=224)THE
NY=160:NI=8:GOSUB4340:GOTO950
3490 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*3
9)+108
3500 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3510 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2
,96),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,
96),15,18
3520 IFL2=96THENS2=1ELSEIFL2=24THENS2
=0
3530 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3
,72),8,28ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,7
2),8,27
3540 IFL3=232THENS3=1ELSEIFL3=160THEN
S3=0
3550 GOTO3440
3560 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3570 IFX<16THENX=240:NI=6:GOSUB4340:G
OTO950
3580 IFX>240THENX=16:NI=14:GOSUB4340:
GOTO950
3590 IFY<32ANDA=1AND(X=116ORX=120)THE
NY=160:NI=9:GOSUB4340:GOTO950
3600 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(L1
,96),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(L1,
96),15,18
3610 IFL1=96THENS1=1ELSEIFL1=24THENS1
=0
3620 IFI2MOD2=1THEN3660
3630 PUTSPRITE3,(L2,160),10,26:IFS2=0
THENL2=L2+4ELSEL2=L2-4
3640 IFL2=252ORL2=-8THENI2=I2+1
3650 GOTO3560
3660 PUTSPRITE3,(0,209):I3=I3+1:IFI3=
12THENI3=0:I2=I2+1:IFS2=0THENL2=0ELSE
L2=248
3670 GOTO3560
3680 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3690 IFX<16THENX=240:NI=7:GOSUB4340:G
OTO950
3700 IFY=160ANDA=5AND(X=164ORX=168)TH
ENY=24:NI=12:GOSUB4340:GOTO950
3710 I1=I1+1:IFI1=16THENA1=RND(1)*180
:PUTSPRITE2,(A1,24),2,21
3720 IFI1=17THENPUTSPRITE2,,,22ELSEIF
I1=18THENPUTSPRITE2,,,23ELSEIFI1=19TH
ENPUTSPRITE2,,,24ELSEIFI1=20THENPUTSP
RITE2,,,25ELSEIFI1=21THENI1=0:PUTSPRI
TE2,(0,209)
3730 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(40
,L2),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(40,
L2),15,18
3740 IFL2=152THENS2=1ELSEIFL2=56THENS
2=0
3750 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(64
,L3),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(64,
L3),15,18
3760 IFL3=152THENS3=1ELSEIFL3=56THENS
3=0
3770 GOTO3680
3780 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3790 IFY<32ANDA=1AND(X=164ORX=168)THE
NY=160:NI=11:GOSUB4340:GOTO950
3800 IFY=152ANDX=172ANDA=4THENX=180:Y
=24:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
3810 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*3
9)+156
3820 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3830 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2
,104),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2
,104),15,18
3840 IFL2=144THENS2=1ELSEIFL2=64THENS
2=0
3850 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3
,56),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3,
56),15,18
3860 IFL3=120THENS3=1ELSEIFL3=40THENS
3=0
3870 GOTO3780
3880 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
3890 IFY=160ANDA=5AND(X=188ORX=192)TH
ENY=24:NI=14:GOSUB4340:GOTO950
3900 IFY=160ANDA=5AND(X=92ORX=96)THEN
Y=24:NI=14:GOSUB4340:GOTO950
3910 IFX<16THENX=240:NI=9:GOSUB4340:G
OTO950
3920 IFY<32ANDX=180ANDA=8THENX=172:Y=
152:NI=12:GOSUB4340:GOTO950
3930 IFL1=162THENL1=6:I1=INT(RND(1)*3
9)+156
3940 L1=L1+6:PUTSPRITE2,(I1,L1),3,20
3950 IFS2=0THENL2=L2+4:PUTSPRITE3,(L2
,80),15,19ELSEL2=L2-4:PUTSPRITE3,(L2,
80),15,18
3960 IFL2=144THENS2=1ELSEIFL2=80THENS
2=0
3970 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(L3
,128),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(L3
,128),15,18
3980 IFL3=120THENS3=1ELSEIFL3=48THENS
3=0
3990 GOTO3880
4000 GOSUB1780:STRIG(ST)ON:FORJ=1TO15
:NEXT:SPRITEON
4010 IFX<16THENX=240:NI=10:GOSUB4340:
S2=0:L2=0:GOTO950
4020 IFY<32ANDA=1AND(X=188ORX=192)THE
NY=160:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
4030 IFY<32ANDA=1AND(X=92ORX=96)THENY
=160:NI=13:GOSUB4340:GOTO950
4040 IFI2MOD2=1THEN4080
4050 PUTSPRITE3,(L2,160),10,26:IFS2=0
THENL2=L2+4ELSEL2=L2-4
4060 IFL2=-8THENS2=0:I2=I2+1ELSEIFL2=
192THENS2=1
4070 GOTO4090
4080 PUTSPRITE3,(0,209):I3=I3+1:IFI3=
8THENI3=0:I2=I2+1
4090 IFS3=0THENL3=L3+4:PUTSPRITE4,(10
4,L3),15,19ELSEL3=L3-4:PUTSPRITE4,(10
4,L3),15,18
4100 IFL3=112THENS3=1ELSEIFL3=16THENS
3=0
4110 IFS1=0THENL1=L1+4:PUTSPRITE2,(80
,L1),15,19ELSEL1=L1-4:PUTSPRITE2,(80,
L1),15,18
4120 IFL1=112THENS1=1ELSEIFL1=16THENS
1=0
4130 GOTO4000
4140 CLS:PRINT" yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy
yyyyyyyy  yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy
yy  yy                          yy  yy
     CREASW    MINER     yy  yy
                   yy  yyyyyyyyyyyyyy
yyyyyyyyyyyyyyy  yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy
yyyyyyyyy "
4150 LOCATE0,10:PRINT" yyyyyyyyyyyyyy
yyyyyyyyyyyyyyy  yyííáááááááááááááááá
ááááííyy  yyíáÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁá
íyy  yyíáÁÁ                 ÁÁáíyy  y
yíá                     áíyy  yyíá
 PRODUIT   PAR    áíyy  yyíá
             áíyy"
4160 PRINT" yyíá
áíyy  yyíá  TIMMERMANS  ANDRE  áíyy
yyíá                    áíyy  yyíááá
áááááááááááááááááááíyy  yyíííííííííí
íííííííííííííyy  yyyyyyyyyyyyyyyyyy
yyyyyyyyyyy"
4170 A$="
   CREASW     MINER                UN
JEU FOU DE TIMMERMANS ANDRE.
           "
4180 FORI=1TO110:LOCATE0,8:PRINTMID$(
A$,I,30);:IFINKEY$=" "THENGOTO940
4190 FORJ=8200TO8203:VPOKEJ,128:NEXT:
FORJ=1TO20:NEXT
4200 FORJ=8200TO8203:VPOKEJ,48:NEXT:F
ORJ=1TO20:NEXT
4210 FORJ=8200TO8203:VPOKEJ,96:NEXT:F
ORJ=1TO20:NEXT
4220 NEXT
4230 CLS
4240 CLS:LOCATE6,7:PRINT"⌐  CUIVRE
 20 PTS"
4250 LOCATE6,10:PRINT"Ã  SAPHIR     30
 PTS"
4260 LOCATE6,13:PRINT"½  EMERAUDE   40
 PTS"
4270 LOCATE6,16:PRINT"Ã  SAC D'OR   50
 PTS"
4280 FORI=1TO12000:NEXT
4290 GOTO4140
4300 FORI=0TO6:IFAA(NI,I)=1THENVPOKEA
(NI,I),32
4310 NEXT:RETURN
4320 :PLAY"S1O4V12C45B45E45":SC$=RIGH
T$(STR$(10000!+SC+BO),4)+"0":LOCATE7,
0:PRINTSC$:RETURN
4330 VI$=RIGHT$(STR$(100!+VI),2):LOCA
TE27,0:PRINTVI$:RETURN
4340 FORI=0TO20
4350 PUTSPRITEI,(0,209)
4360 NEXT
4370 I1=0:I2=0:I3=0
4380 PLAY"S1V13O4B45D45E45C45"
4390 RETURN
4400 STRIG(ST)OFF:SPRITEOFF:SOUND8,10
:FORI=YTO200:SOUND0,I
4410 PUTSPRITE0,(X,I),,0:PUTSPRITE1,(
X,I-16),,3
4420 NEXT:NN=0:MM=3:K=0:Q=1
4430 SOUND0,0:SOUND8,0
4440 GOSUB4340
4450 VI=VI-1:GOSUB4330
4460 NI=0:IFVI=0THEN4480
4470 X=8:Y=152:GOTO950
4480 LOCATE10,11:PRINT"┌─────────┐"
4490 LOCATE10,12:PRINT"│GAME OVER│"
4500 LOCATE10,13:PRINT"└─────────┘"
4510 IF(SC+BO)>HSTHENHS=SC+B0:HS$=SC$
:LOCATE16,0:PRINTHS$
4520 FORI=0TO15:FORJ=0TO6:AA(I,J)=0:N
EXT:NEXT
4530 FORI=1TO3000:NEXT
4540 GOTO940
```


AMSTRAD

Suite de la page 27

```
880 LOCATE 4,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST IMPRESSIONNANT !!!":LOCATE 3,1
5:PRINT "JE SUIS EMERVEILLE PAR VO
S REFLEXES !":LOCATE 16,20:PRINT "
BRAVO !!!":CALL &BB05:GOTO 920
890 LOCATE 7,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST ETONNANT !!!":LOCATE 1,15:PRIN
T "JE NE COMPRENDS PAS COMMENT VOU
S FAITES !":LOCATE 16,20:PRINT "BR
AVO !!!":CALL &BB05:GOTO 920
900 LOCATE 5,5:PRINT "VOTRE SCORE
EST IMBATTABLE !!!":LOCATE 1,15:PR
INT "JE NE COMPRENDS PAS COMMENT V
OUS FAITES !":LOCATE 16,20:PRINT "
BRAVO !!!":CALL &BB05:GOTO 920
910 CLS:LOCATE 4,5:PRINT "VOUS ETE
S BEAUCOUP TROP FORT !!!":LOCATE 1
,15:PRINT "JE PREFERE ABANDONNER P
LUTOT QUE D'ETRE":LOCATE 6,20:PRIN
T "RIDICULISE !!!":CALL &BB05:GOTO
 920
920 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Voulez-v
ous rejouer (O/N) ";a$:IF UPPER$(a
$)="O" THEN RUN 510 ELSE MODE 1:EN
D
930 REM  * MEM 35000-35099 *
940 DATA 62,3,50,171,148
950 DATA 33,137,19,34,155
960 DATA 148,62,1,50,185
970 DATA 148,50,187,148,50
980 DATA 189,148,50,191,148
990 DATA 50,193,148,50,195
1000 DATA 148,62,0,50,184
1010 DATA 148,50,186,148,50
1020 DATA 188,148,50,190,148
1030 DATA 50,192,148,50,194
1040 DATA 148,33,13,19,205
1050 DATA 117,187,33,78,146
1060 DATA 6,4,126,205,90
1070 DATA 187,35,16,249,205
1080 DATA 121,148,221,33,154
1090 DATA 149,253,33,114,149
1100 DATA 33,228,195,34,164
1110 DATA 148,205,5,147,1
1120 DATA 7,37,237,67,169
1130 DATA 148,62,66,205,30
1140 REM  * MEM 35100-35199 *
1150 DATA 187,192,62,79,205
1160 DATA 30,187,196,69,144
1170 DATA 58,199,148,50,5
1180 DATA 166,254,10,200,205
1190 DATA 140,148,33,4,166
1200 DATA 126,254,0,40,45
1210 DATA 205,36,187,34,166
1220 DATA 148,124,254,0,40
1230 DATA 66,124,230,1,254
1240 DATA 1,204,157,147,124
1250 DATA 230,2,254,2,204
1260 DATA 224,147,124,230,4
1270 DATA 254,4,204,31,148
1280 DATA 124,230,8,254,8
1290 DATA 204,76,148,24,32
1300 DATA 62,0,205,30,187
1310 DATA 196,157,147,62,2
1320 DATA 205,30,187,196,224
1330 DATA 147,62,8,205,30
1340 DATA 187,196,31,148,62
1350 REM  * MEM 35200-35299 *
1360 DATA 1,205,30,187,196
1370 DATA 76,148,58,163,148
1380 DATA 254,0,202,17,138
1390 DATA 221,33,240,148,58
1400 DATA 168,148,254,0,32
1410 DATA 12,62,1,50,168
1420 DATA 148,253,33,200,148
1430 DATA 195,139,138,254,1
1440 DATA 32,12,62,2,50
1450 DATA 168,148,253,33,208
1460 DATA 148,195,139,138,254
1470 DATA 2,32,12,62,3
1480 DATA 50,168,148,253,33
1490 DATA 216,148,195,139,138
1500 DATA 254,3,32,12,62
1510 DATA 4,50,168,148,253
1520 DATA 33,224,148,195,139
1530 DATA 138,254,4,32,12
1540 DATA 62,5,50,168,148
1550 DATA 253,33,232,148,195
1560 REM  * MEM 35300-35399 *
1570 DATA 139,138,254,5,32
1580 DATA 12,62,6,50,168
1590 DATA 148,253,33,224,148
1600 DATA 195,139,138,254,6
1610 DATA 32,12,62,7,50
1620 DATA 168,148,253,33,216
1630 DATA 148,195,139,138,62
1640 DATA 0,50,168,148,253
1650 DATA 33,208,148,24,122
1660 DATA 221,33,154,149,58
1670 DATA 168,148,254,0,32
1680 DATA 11,62,1,50,168
1690 DATA 148,253,33,114,149
1700 DATA 24,100,254,1,32
1710 DATA 11,62,2,50,168
1720 DATA 148,253,33,122,149
1730 DATA 24,85,254,2,32
1740 DATA 11,62,3,50,168
1750 DATA 148,253,33,130,149
1760 DATA 24,70,254,3,32
1770 REM  * MEM 35400-35499 *
1780 DATA 11,62,4,50,168
1790 DATA 148,253,33,138,149
1800 DATA 24,55,254,4,32
1810 DATA 11,62,5,50,168
1820 DATA 148,253,33,146,149
1830 DATA 24,40,254,5,32
1840 DATA 12,62,6,50,168
1850 DATA 148,253,33,138,149
1860 DATA 195,139,138,254,6
1870 DATA 32,11,62,7,50
1880 DATA 168,148,253,33,130
1890 DATA 149,24,9,62,0
1900 DATA 50,168,148,253,33
1910 DATA 122,149,42,164,148
1920 DATA 205,5,147,58,184
1930 DATA 148,254,0,40,14
1940 DATA 254,77,32,42,33
1950 DATA 75,192,221,33,46
1960 DATA 151,205,63,147,62
1970 DATA 1,50,184,148,237
1980 REM  * MEM 35500-35599 *
1990 DATA 95,230,1,50,172
```

Suite page 31

LES OEUFS DE PIEDTRUCHE

ORIC

L'ARGENT N'A PAS D'ODEUR, IL A DES AMIS





Saviez-vous que ce ridicule volatile pond dans les grottes ses œufs qui ont l'étonnante particularité de se transformer en ressorts une fois gobés ? Fort de cette connaissance, aidez un brave petit canard à se sortir d'une délicate situation...

Philippe et Laurent FERNANDEZ


```
 0 REM PHILIPPE ET LAURENT
 1 REM      FERNANDEZ
 2 REM    LES OEUFS DE
 3 REM  PIEDTRUCHE 04/86
 4 CLS
 5 REM **************
 6 REM *            *
 7 REM * GRAPHIQUES *
 8 REM *            *
 9 REM **************
 10 IFKS=1THEN20
 11 K=0:PAPER4:INK7
 12 VT=31:DI=0
 20 POKE#26A,10:FORI=#BBA4TO#BBA7:
POKEI,32:NEXT
 30 FORI=46600TO46823
 40 READA:POKEI,A:NEXT
 50 DATA4,6,12,24,12,14,14,28
 60 DATA28,60,60,30,31,62,62,63
 70 DATA0,0,4,12,24,24,12,28
 80 DATA56,28,14,14,28,30,63,63
 90 DATA63,63,63,63,63,63,63,63
 100 DATA8,6,24,36,4,14,31,63
 110 DATA62,62,60,63,62,60,60,62
 120 DATA15,31,15,15,31,15,31,63
 130 DATA28,62,63,63,63,63,63,63
 140 DATA63,63,63,63,63,63,31,14
 150 DATA63,62,60,62,52,32,48,32
 160 DATA63,31,15,31,11,1,3,1
 170 DATA63,8,8,63,0,0,0,0
 180 DATA63,62,62,31,30,60,60,28
 190 DATA28,14,14,12,24,12,6,4
 200 DATA63,63,30,28,14,14,28,56
 210 DATA28,12,24,24,12,4,0,0
 220 DATA63,31,14,4,36,24,6,8
 230 DATA24,56,8,9,15,15,2,6
 240 DATA63,12,26,26,26,30,12,0
 250 DATA63,33,63,12,12,63,33,63
 260 DATA12,12,12,30,30,63,30,12
 270 DATA6,7,4,36,60,60,16,24
 271 DATA14,31,63,63,63,63,15,1
 272 DATA15,31,63,63,63,63,63,46
 273 DATA0,32,48,56,56,56,48,32
 274 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,63,63,6
3,63,63,63,0
 275 REM ***************
 276 REM *             *
 277 REM * SC/CH/HS/TA *
 278 REM *             *
 279 REM ***************
 280 FW=300:IFKS=1THEN290
 285 GOTO1000
 290 ML=2010:TA=1:GOTOML
 300 REM
 320 SC=0:CH=3:CP=21:CI=21
 330 PLOT8,0,STR$(SC):PLOT9,26,STR
$(CH):PLOT0,0,CP:PLOT0,26,CI
 331 PLOT22,0,"+score:":PLOT30,0,S
TR$(HS)
 332 VT=29:FORI=2TOVT:PLOTI,1,"\":
NEXT
 333 PLOT33,1,"temPs":PLOT0,1,20:P
LOT1,1,1:PLOT32,1,5
 334 IFSC>HSTHENHS=SC:PLOT30,0,STR
$(HS)
 335 PLOT1,0,"score:"
 336 PLOT1,26,"chance:"
 337 PLOT22,26,"tableau:":PLOT31,2
6,STR$(TA)
 338 PLAY1,0,2,500:SOUND1,300,0:WA
IT100
 339 PLAY1,0,2,500:SOUND1,200,0:WA
IT75
 340 PLAY1,0,2,500:SOUND1,100,0:WA
IT50
 400 PLOTX,Y,"S"
 404 PLOT22,25,"niveau:":PLOT31,25
,STR$(NI)
 405 E=X:R=Y
 406 REM ****************
 407 REM * DEPLACEMENTS *
 408 REM ****************
 410 K$=KEY$:IFK$=""THENK$=L$
 415 VT=VT-DI:PLOTVT,1," "
 416 IFVT<=2THENCH=CH-1:PLOT9,26,S
TR$(CH):GOTO550
 420 IFK$=CHR$(8)ANDSCRN(X-1,Y)=32
THENX=X-1:PLOTX,Y,"S ":L$=K$:A$="S
"
 430 IFK$=CHR$(10)ANDSCRN(X+1,Y)=3
2THENX=X+1:PLOTX-1,Y," W":L$=K$:A$
="W"
 437 IFK$=CHR$(32)THENRT=0:GOTO450
 440 IFRT=1THEN470
 450 IFSCRN(X,Y+1)=32THENY=Y+1:PLO
TX,Y,A$:PLOTX,Y-1," "
 460 IFSCRN(X,Y+1)=85THENPLOTX,Y+1
,"U":RT=1:GOTO540
 470 IFSCRN(X,Y+1)=84THENPLOTX,Y+1
,"U":SC=SC+10:P=P+1:PLOT8,0,STR$(S
C):GOTO530
 471 IFSC>HSTHENHS=SC:PLOT30,0,STR
$(HS)
 475 IFP>=20THENTA=TA+1:PLOT31,26,
STR$(TA):ML=ML+100:GOTOML
 480 IFRT=1ANDSCRN(X,Y-1)=32THENY=
Y-1:PLOTX,Y,A$:PLOTX,Y+1," "
 490 IFSCRN(X,Y-1)<>32THENRT=0
 500 IFSCRN(X,Y+1)=86THENCH=CH-1:P
LOT9,26,STR$(CH):GOTO550
 505 IFCH=0THENGOTO570
 520 GOTO410
 530 FORI=400TO100STEP-30:SOUND1,I
,K:NEXT:SOUND1,I,0
 531 IFVT<28.5THENVT=VT+2:FORI=(VT
-2)TOVT:PLOTI,1,"\":NEXT
 532 PLOT0,1,20:PLOT1,1,1:PLOT32,1
,5
 535 GOTO471
 540 FORI=200TO100STEP-30:SOUND1,I
,K:NEXT:SOUND1,I,0:GOTO410
 550 FORI=500TO30STEP-30:SOUND1,I,
K:NEXT:SOUND1,I,0
 555 VT=31:FORI=2TOVT:PLOTI,1,"\":
SOUND1,I*3,K:NEXT:SOUND1,1,0
 560 PLOTX,Y," ":PLOTE,R,A$:X=E:Y=
R:GOTO505
 570 REM
 571 REM *******
 572 REM *     *
 573 REM * FIN *
 574 REM *     *
 575 REM *******
 580 CLS:PAPER4:INK1
 590 PLOT10,10," A      F    C"
 600 PLOT10,11,"FBIIF   R    DI   II"
 610 PLOT10,12,"HGJJK        HGF HG"
 620 PLOT10,13,"HE      FIF  HGLIHG"
 630 PLOT10,14,"HGIG    HEG  HG LEG"
 640 PLOT10,15,"HGJJ    HEG  HG  HG"
 650 PLOT10,16,"HG      HEG  HG  HG"
 660 PLOT10,17,"PN      NPR  PP  NP"
 670 PLOT10,18,"OQ      OQ   QO  OO"
 680 FORI=1TO11:PLOT17,10," ":PLOT
17,11,"F":PLOT17,12,"R"
 685 READA,B
 690 MUSIC1,3,A,0:PLAY3,0,1,1000
 700 WAITB/2
 705 PLOT17,10,"F":PLOT17,11,"R":P
LOT17,12," ":WAITB/2
 710 NEXT
 720 DATA5,30,5,30,7,30,8,75,5,75,
8,60,10,30,7,60,5,30,3,30,5,180
 725 PLAY0,0,0,0:PLAY1,0,0,0
 726 JH=26
 730 PLOT07,JH," aPPuyer sur | ret
urn |"
 731 PLOT1,JH,3
 745 WAIT30
 750 PLOT07,JH,"aPPuyer sur | retu
rn | "
 760 WAIT30
 761 IFJH<>20THENJH=JH-1:PLOT6,JH+
1,"                              "
 763 IFJH=20THEN770
 764 GOTO730
 770 K$=KEY$:IFK$=CHR$(13)THENFORI
=1TO53:PRINT:NEXT:RESTORE:GOTO781
 780 GOTO730
 781 PRINT"|1| Pour jouer - |2| Pr
esentation-volume-niveau-instructi
on-jeu"
 782 K$=KEY$:IFK$=CHR$(49)THENREST
ORE:ML=2010:FW=300:KS=1:GOTO0
 783 IFK$=CHR$(50)THENRESTORE:ML=2
010:FW=300:KS=0:GOTO0
 784 GOTO782
 790 REM ****************
 791 REM *              *
 792 REM * PRESENTATION *
 793 REM *              *
 794 REM ****************
 1000 SOUND1,400,0:FORI=1TO26:PRIN
T:NEXT
 1001 FORI=1TO10:A=INT(RND(1)*30)+
2:PRINTSPC(A);"XYZ":PRINT:PRINT:NE
XT
 1003 PRINT:PRINT:PRINT
 1004 PRINT"  XZ"
 1005 PRINT:PRINT
 1006 PRINT"                      X
YZ"
 1007 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T
 1008 PRINT"          XYZ"
 1009 PRINT:PRINT:PRINT
 1010 PRINT"
       XYYZ"
 1011 PRINT:PRINT:PRINT
 1012 PRINT"          XZ"
 1013 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT
 1014 PRINT"
  XYZ"
 1015 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
 1016 PRINT"      XZ"
 1017 PRINT:PRINT:PRINT"
  hebdogiciel"
 1018 PRINT:PRINT:PRINT"
   Presente: ":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
 1019 PRINT"                 XYYZ"
:PRINT:PRINT:PRINT:PLAY3,0,1,1000
 1020 FORI=13TO18:PLOT1,I,1:NEXT:W
AIT200:PRINT"
 XYZ":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 1021 PRINT:PRINT:PRINT"
  un jeu de:"
 1023 PRINT:PRINT:PRINT"   PhiliPP
e et laurent fernandez":PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
 1024 PRINT
 1025 PRINT:PRINT:PRINT:PLAY3,0,1,
1000:SOUND1,200,0
 1026 FORI=11TO19:PLOT1,I,5:NEXT:W
AIT200
 1028 PRINT" F  HG HG  III HG F F
HG HG  HGF HG"
 1029 PRINT" E  E  E   E E E  E E
E  E   E E E"
 1030 PRINT" E  EG EG  E E EG E E
EG EE  E G EG"
 1031 PRINT" E  E   E  E E E  E E
E   E  E E E"
 1032 PRINT" JG JG HJ  HJG JG HJG
R  HG  JJR JG"
 1033 PRINT
 1034 PRINT" HIG F HG HEF HEG HEG
F F HG F F HG"
 1035 PRINT" E E E E  E E  E  E E
E E E  E E E"
 1036 PRINT" EEE E EG E E  E  EEK
E E E  EEE EG"
 1037 PRINT" E     E E  E E  E  ELF
E E E  E E E"
 1038 PRINT" R   R HG HJR  J  J L
HEG HG J J HG":PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT
 1039 PRINT:PRINT"          XYZ"
 1040 PRINT:PRINT:PRINT
 1041 PRINT"                    XZ
":E=1:F=5
 1042 FORI=1TO16STEP2:PLOT1,I,E:SO
UND1,300,7:PLOT1,I-1,F:NEXT
 1047 IFE=1THENE=5:F=1:GOTO1049
 1048 IFE=5THENE=1:F=5:GOTO1049
 1049 REM
 1050 QW=QW+1:IFQW<20THENSOUND1,31
0,10:GOTO1042
 1051 FORI=1TO16:PLOT1,I,3:NEXT:PL
AY3,0,1,2000:SOUND1,300,0:WAIT300
 1052 QW=0
 1053 SOUND1,1,0:PLAY0,0,0,0:PLAY1
,0,0,0
 1054 FORI=1TO26:PRINT:NEXT
 1060 REM **********
 1061 REM *        *
 1062 REM * VOLUME *
 1063 REM *        *
 1064 REM **********
 1079 PAPER0:INK3
 1080 PLOT13,9,4:PLOT2,11,1:PLOT2,
15,1:PLOT0,13,5:PLOT35,13,5
 1090 FORI=12TO14:PLOT2,I,6:NEXT:F
ORI=12TO14:PLOT3,I,"HE":NEXT
 1100 PLOT3,17,"frapPez sur return
 Pour la suite"
 1110 PLOT3,15,"HEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEG"
 1120 PLOT3,11,"HEEEEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEG"
 1130 PLOT10,9,"v o l u m e ":PLOT
1,13,"-":PLOT36,13,"+"
 1135 A=3
 1140 K$=KEY$
 1141 IFK<=9THENPLOT24,9," "
 1145 PLOT22,9,STR$(K)
```

A SUIVRE...

AMSTRAD

Suite de la page 30

```
2000 DATA 148,40,6,221,33
2010 DATA 232,150,24,4,221
2020 DATA 33,92,150,33,0
2030 DATA 192,205,63,147,24
2040 DATA 35,33,255,191,58
2050 DATA 184,148,60,50,184
2060 DATA 148,61,35,61,32
2070 DATA 252,58,172,148,254
2080 DATA 0,40,6,221,33
2090 DATA 162,150,24,4,221
2100 DATA 33,22,150,205,63
2110 DATA 147,58,186,148,254
2120 DATA 0,40,14,254,77
2130 DATA 32,42,33,139,193
2140 DATA 221,33,46,151,205
2150 DATA 63,147,62,1,50
2160 DATA 186,148,237,95,230
2170 DATA 1,50,174,148,40
2180 DATA 6,221,33,232,150
2190 REM  * MEM 35600-35699 *
2200 DATA 24,4,221,33,92
2210 DATA 150,33,64,193,205
2220 DATA 63,147,24,35,33
2230 DATA 63,193,58,186,148
2240 DATA 60,50,186,148,61
2250 DATA 35,61,32,252,58
2260 DATA 174,148,254,0,40
2270 DATA 6,221,33,162,150
2280 DATA 24,4,221,33,22
2290 DATA 150,205,63,147,58
2300 DATA 188,148,254,0,40
2310 DATA 14,254,77,32,42
2320 DATA 33,203,194,221,33
2330 DATA 46,151,205,63,147
2340 DATA 62,1,50,188,148
2350 DATA 237,95,230,1,50
2360 DATA 176,148,40,6,221
2370 DATA 33,232,150,24,4
2380 DATA 221,33,92,150,33
2390 DATA 128,194,205,63,147
2400 REM  * MEM 35700-35799 *
2410 DATA 24,35,33,127,194
2420 DATA 58,188,148,60,50
2430 DATA 188,148,61,35,61
2440 DATA 32,252,58,176,148
2450 DATA 254,0,40,6,221
2460 DATA 33,162,150,24,4
2470 DATA 221,33,22,150,205
2480 DATA 63,147,58,190,148
2490 DATA 254,0,40,14,254
2500 DATA 77,32,42,33,11
2510 DATA 196,221,33,46,151
2520 DATA 205,63,147,62,1
2530 DATA 50,190,148,237,95
2540 DATA 230,1,50,178,148
2550 DATA 40,6,221,33,232
2560 DATA 150,24,4,221,33
2570 DATA 92,150,33,192,195
2580 DATA 205,63,147,24,35
2590 DATA 33,191,195,58,190
2600 DATA 148,60,50,190,148
2610 REM  * MEM 35800-35899 *
2620 DATA 61,35,61,32,252
2630 DATA 58,178,148,254,0
2640 DATA 40,6,221,33,162
2650 DATA 150,24,4,221,33
2660 DATA 22,150,205,63,147
2670 DATA 58,192,148,254,0
2680 DATA 40,14,254,77,32
2690 DATA 42,33,75,197,221
2700 DATA 33,46,151,205,63
2710 DATA 147,62,1,50,192
2720 DATA 148,237,95,230,1
2730 DATA 50,180,148,40,6
2740 DATA 221,33,232,150,24
2750 DATA 4,221,33,92,150
2760 DATA 33,0,197,205,63
2770 DATA 147,24,35,33,255
2780 DATA 196,58,192,148,60
2790 DATA 50,192,148,61,35
2800 DATA 61,32,252,58,180
2810 DATA 148,254,0,40,6
2820 REM  * MEM 35900-35999 *
2830 DATA 221,33,162,150,24
2840 DATA 4,221,33,22,150
2850 DATA 205,63,147,58,194
2860 DATA 148,254,0,40,14
2870 DATA 254,77,32,42,33
2880 DATA 139,198,221,33,46
2890 DATA 151,205,63,147,62
2900 DATA 1,50,194,148,237
2910 DATA 95,230,1,50,182
2920 DATA 148,40,6,221,33
2930 DATA 232,150,24,4,221
2940 DATA 33,92,150,33,64
2950 DATA 198,205,63,147,24
2960 DATA 35,33,63,198,58
2970 DATA 194,148,60,50,194
2980 DATA 148,61,35,61,32
2990 DATA 252,58,182,148,254
3000 DATA 0,40,6,221,33
3010 DATA 162,150,24,4,221
3020 DATA 33,22,150,205,63
3030 REM  * MEM 36000-36099 *
3040 DATA 147,58,185,148,61
3050 DATA 254,0,32,42,33
3060 DATA 160,192,221,33,46
3070 DATA 151,205,63,147,62
3080 DATA 77,50,185,148,237
3090 DATA 95,230,1,50,173
3100 DATA 148,40,6,221,33
3110 DATA 162,150,24,4,221
3120 DATA 33,22,150,33,235
3130 DATA 192,205,63,147,24
3140 DATA 34,33,159,192,58
3150 DATA 185,148,61,50,185
3160 DATA 148,35,61,32,252
3170 DATA 58,173,148,254,0
3180 DATA 40,6,221,33,232
3190 DATA 150,24,4,221,33
3200 DATA 92,150,205,63,147
3210 DATA 58,187,148,61,254
3220 DATA 0,32,42,33,224
3230 DATA 193,221,33,46,151
3240 REM  * MEM 36100-36199 *
3250 DATA 205,63,147,62,77
3260 DATA 50,187,148,237,95
3270 DATA 230,1,50,175,148
3280 DATA 40,6,221,33,162
3290 DATA 150,24,4,221,33
3300 DATA 22,150,33,43,194
3310 DATA 205,63,147,24,34
3320 DATA 33,223,193,58,187
3330 DATA 148,61,50,187,148
3340 DATA 35,61,32,252,58
3350 DATA 175,148,254,0,40
3360 DATA 6,221,33,232,150
3370 DATA 24,4,221,33,92
3380 DATA 150,205,63,147,58
3390 DATA 189,148,61,254,0
3400 DATA 32,45,33,32,195
3410 DATA 221,33,46,151,205
3420 DATA 63,147,62,77,50
3430 DATA 189,148,237,95,230
3440 DATA 1,50,177,148,40
3450 REM  * MEM 36200-36299 *
3460 DATA 9,50,177,148,221
3470 DATA 33,162,150,24,4
3480 DATA 221,33,22,150,33
3490 DATA 107,195,205,63,147
3500 DATA 24,34,33,31,195
3510 DATA 58,189,148,61,50
3520 DATA 189,148,35,61,32
3530 DATA 252,58,177,148,254
3540 DATA 0,40,6,221,33
3550 DATA 232,150,24,4,221
3560 DATA 33,92,150,205,63
3570 DATA 147,58,191,148,61
3580 DATA 254,0,32,42,33
3590 DATA 96,196,221,33,46
3600 DATA 151,205,63,147,62
3610 DATA 77,50,191,148,237
3620 DATA 95,230,1,50,179
3630 DATA 148,40,6,221,33
3640 DATA 162,150,24,4,221
3650 DATA 33,22,150,33,171
3660 REM  * MEM 36300-36399 *
3670 DATA 196,205,63,147,24
```

A SUIVRE...

Remercions Jacques BODSON de nous faire ici redécouvrir avec nostalgie, la subtilité des accords du participe passé.







PARTICIPE PASSÉ

COMMODORE 64

```
5 Y=130:DIMA$(150),B$(150),C$(150)
10 PRINT"■":POKE53280,2:POKE53281,2:GOSUB30000
19 REM ********************
20 REM *** PRESENTATION ***
21 REM ********************
100 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ":GOSUB30130
110 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
120 PRINT"■■ ■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■":GOSUB30130
130 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
140 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ":GOSUB30130
150 PRINT"■■
160 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
170 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■ ■■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
180 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
190 PRINT"■■ ■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■■ ■■ ■■■ ":GOSUB30130
200 PRINT"■■ ■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ":GOSUB30130
210 PRINT"■■
220 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
230 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■ ":GOSUB30130
240 PRINT"■■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
250 PRINT"■■ ■ ■■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ":GOSUB30130
260 PRINT"■■ ■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ":GOSUB30130
270 GOSUB30121:PRINT"■":GOSUB30000:GOSUB30130
275 POKE214,5:PRINT:PRINTTAB(10)"■R E A L I S E  P A R
276 PRINTTAB(10)"────────────":GOSUB30130
280 PRINT"■■■";TAB(13)"J. B O D S O N"
285 PRINTTAB(13)"──────────":GOSUB30130
290 PRINT"■■■";TAB(17)"1 9 8 5":PRINTTAB(17)"───────■"
296 REM ************
297 REM *** MENU ***
298 REM ************
300 GOSUB30121:K=0:P=0
305 PRINT"■":POKE53280,2:POKE53281,2:GOSUB30000
310 POKE214,3:PRINT:PRINT"■■   ■F1■ : PARTICIPE PASSE EMPLOYE
315 PRINT"■■■          AVEC ■ ETRE ■■■
320 PRINT"■■.  ■F3■ : PARTICIPE PASSE EMPLOYE
325 PRINT"■■■          AVEC ■ AVOIR■■■
327 PRINT"■■   ■F5■ : EXERCICES SUR LES PARTICIPES
328 PRINT"■■■          EMPLOYES AVEC ■ETRE ET AVOIR■"
330 PRINT"■■■"
335 GOSUB29000
340 GETX$:IFX$=""THEN335
345 IFX$="■"THENK=K+1:GOTO400
350 IFX$="■"THEN400
352 IFX$="■"THENP=P+1:GOTO3000
355 GOTO340
400 PRINT"■":POKE53280,4:POKE53281,4:GOSUB30000
405 GOSUB30130:GOSUB30130:PRINT"■■■■■■ ■■ 1 ■■ : REVISION DES REGLES D'ACCORD
410 PRINT"■■■■■ ■■ 2 ■■ : EXERCICES
420 PRINT"■■■■■■":FORT=1TO500:NEXT
425 GOSUB29000
430 GETX$:IFX$=""THEN425
440 R=VAL(X$)
445 IFK=1THEN450
447 ONRGOTO900,640
450 ONRGOTO500,640
460 IFR<1ORR>2THEN430
494 REM *****************************
495 REM *** REGLE ACCORD : ETRE ***
496 REM *****************************
500 PRINT"■":POKE53280,6:POKE53281,6
510 PRINT"■■LE PARTICIPE PASSE EMPLOYE AVEC ■ETRE■■
520 PRINT"■■                 S'ACCORDE AVEC■":GOSUB30122:GOSUB30300
530 FORI=1TO40:PRINTTAB(16)"■ LE SUJET ":FORT=1TO20:NEXT
540 PRINT"■■":PRINTTAB(16)"■ LE SUJET ■":FORT=1TO20:NEXT:PRINT"■■":NEXT
550 PRINT"■":FORI=1TO40:PRINT"▬";:NEXT:GOSUB30121:GOSUB30130
555 PRINT"■■■┌──────────┐";TAB(22)"┌─────┐"
560 PRINT"■■LES ASSIETTES■ ■SONT■ ■RANGE■ES■■ DANS
570 PRINT"■■└──────────┘";TAB(22)"└─────┘"
580 PRINT"■LE BUFFET.■":GOSUB30121:GOSUB30300
582 POKE214,7:PRINT:PRINT"■■■■■■■■■■┌──────":GOSUB30122:GOSUB30300
583 POKE214,7:PRINT:PRINTTAB(17)"───────┐■":GOSUB30121:GOSUB30130
585 PRINT"■■■■■"
587 PRINT"■■┌──────┐          ┌──────┐
590 PRINT"■■LES ELEVES■ ■FURENT■ ■PUNI■ES■■ PAR ANNIE."
595 PRINT"■■└──────┘          └──────┘":GOSUB30121:GOSUB30300
597 POKE214,13:PRINT:PRINT"          ■┌──────":GOSUB30122:GOSUB30300
598 POKE214,13:PRINT:PRINTTAB(14)"───────┐■":GOSUB30121:GOSUB30130:PRINT"■■■■■
599 PRINT"■■┌──────┐          ┌──────┐
600 PRINT"■■ELLES■ ■ONT ETE■ MAL ■ELEVE■ES■■."
610 PRINT"■■└────┘          └──────┘":GOSUB30121:GOSUB30300
615 POKE214,18:PRINT:PRINT"          ■┌──────":GOSUB30122:GOSUB30300
620 POKE214,18:PRINT:PRINTTAB(12)"──────────┐■":GOSUB30121:GOSUB30130
625 PRINT"■■";TAB(34)"■RETURN"
630 GETX$:IFX$=""THEN630
635 IFX$<>CHR$(13)THEN630
636 REM *******************************
637 REM *** EXERCICES ETRE ET AVOIR ***
638 REM *******************************
640 POKE53280,4:POKE53281,4:PRINT"■■■■■":FORJ=1TO8:FORI=1TO40:PRINT"■■ ";
645 NEXT:NEXT
650 PRINT"■■■■■■     ■PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMENCER■
660 PRINTTAB(13)"LES EXERCICES
670 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
675 PRINT"■■■■ - IL SUFFIT D'ECRIRE LE PARTICIPE
680 PRINT"     PASSE CORRECTEMENT ACCORDE PUIS DE        TAPER ■RETURN■■■■■
690 PRINT" - REFLECHISSEZ BIEN AVANT DE REPONDRE.■■■
695 PRINT" - POUR TROUVER LA TERMINAISON DU PARTI-
700 PRINT"■   CIPE AU M.SG.,PENSEZ AU FEMININ...■
710 PRINT"   EX: ASSI■S■ ──> ASSI■SE■
715 PRINT"          CONSTRUI■T■ ──> CONSTRUI■TE■
720 PRINT"■■■          ■   PRESSEZ UNE TOUCHE   "
725 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
730 POKE53280,11:POKE53281,11
755 SC=0:S=0
757 IFK=1THEN763
760 PRINT"■■ ■PARTICIPES PASSES EMPLOYES AVEC ■AVOIR":GOTO765
763 PRINT"■■ ■PARTICIPES PASSES EMPLOYES AVEC ■ETRE"
765 FORJ=1TO40:PRINT"▬";:NEXT
770 GOSUB30122
785 POKE214,3:PRINT:PRINTSPC(18)"■┌────┐
790 PRINTSPC(18)"│    │
791 PRINTSPC(18)"└────┘◣"
793 S=S+1:POKE214,4:PRINT:PRINTSPC(19);S:GOSUB30130:PRINT:PRINT
794 IFK=1THEN850
796 RESTORE:FORN=1TOY:READA$(N),B$(N),C$(N):NEXT
800 N=INT(RND(1)*Y)+1
820 IFN<51THEN800
830 GOTO860
850 RESTORE:FORN=1TO50:READA$(N),B$(N),C$(N):NEXT
855 N=INT(RND(1)*50)+1
860 PRINTA$(N):POKE214,11:PRINT:PRINT"    ";:INPUTR$
870 IFR$=B$(N)THEN27000
880 GOTO27195
894 REM *****************************
895 REM * REGLES D'ACCORD AVOIR    *
896 REM *****************************
900 PRINT"■■■■":POKE53280,6:POKE53281,6
910 PRINT"■ ■LE PARTICIPE PASSE EMPLOYE AVEC ■AVOIR■■
915 PRINT"                    ■S'ACCORDE■ AVEC■
920 PRINT"        LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT■
930 PRINT"   SI CELUI-CI EST PLACE AVANT LE P.P.":GOSUB30123
935 POKE214,6:PRINT:FORI=1TO20:PRINTSPC(6)"■LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT"
937 FORT=1TO90:NEXT:PRINT"■■":PRINTSPC(6)"■LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT"
938 FORT=1TO90:NEXT:PRINT"■■":NEXT
940 POKE214,8:PRINT:FORI=1TO20:PRINTSPC(3)"SI CELUI-CI EST PLACE AVANT LE P.P."
945 FORT=1TO100:NEXT:PRINT"■■":PRINTSPC(3)"■SI CELUI-CI EST PLACE AVANT LE P.P."
950 FORT=1TO100:NEXT:PRINT"■■":NEXT
960 PRINT"■":FORJ=1TO40:PRINT"■▬";:NEXT
970 PRINT"■ DONC, LE PARTICIPE PASSE RESTERA TOU-   JOURS INVARIABLE
975 PRINT"■■ │ * SI LE COD EST PLACE ■DERRIERE LUI
976 PRINT" │
977 PRINT" │
980 PRINT" │ * S'IL N'Y A ■PAS DE COD
990 GOSUB4000
1000 PRINTTAB(13)"■┌────────────┐":PRINTTAB(13)"│  EXEMPLES  │"
1010 PRINTTAB(13)"└────────────┘■":GOSUB30130
1015 PRINT"                              ┌────┐
1020 PRINT"■■1■■ NOUS ■AVONS■ BIEN ■MANG■E■■.
1025 PRINT"                              └────┘":GOSUB30122:GOSUB30300
1030 GOSUB4050:PRINT"■":GOSUB4100:GOSUB30130
1035 PRINT"                              ┌────┐
1040 PRINT"■■2■■ MA SOEUR ■A■ BIEN ■DORM■I■■ CETTE NUIT.
1045 PRINT"                              └────┘":GOSUB30122:GOSUB30300
1050 GOSUB4050:PRINT"■■     'CETTE NUIT' = C. DE TEMPS...":PRINT:GOSUB4100
1055 PRINT"                              ┌──────┐ ┌──────────┐
1060 PRINT"■■3■■ DEMAIN, VOUS ■AUREZ■ ■FIN■I■■ICE TRAVAIL■
1065 PRINT"                              └──────┘ └──────────/":GOSUB30122:GOSUB30300
1070 GOSUB4080:GOSUB30123:GOSUB30130:GOSUB4000
1075 GOSUB30130:PRINT"       ┌──────────┐ ┌──────────┐
1080 PRINT"■■4■■ ILS ■ONT■ BIEN ■REGRETT■E■■■LEUR ABSENCE■
1085 PRINT"                              └──┘ └──────────/":GOSUB30122:GOSUB30300
1090 GOSUB4080:PRINT:PRINT:GOSUB4100:GOSUB30130
1095 PRINT:PRINT:PRINT"        ┌────┐    ┌──────┐
1100 PRINT"■■5■■ CETTE PROMENADE ■NOUS■ ■A■ ■RAVI■E■■
1105 PRINT"                              └────┘ /  └──────┘":GOSUB30122:GOSUB30300:GOSUB4092
1110 GOSUB30122:GOSUB30300:POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(21)"■┌───────┐■"
1115 PRINT"■■■■■":GOSUB4100:GOSUB30130
1120 PRINT"■■
1125 PRINT"                              ┌────┐       ┌──────────┐
1130 PRINT"■■6■■ LES CHEVAUX ■QUE■ J'■AI■ ■CONDUIT■S■■ SONT
1135 PRINT"■  DOCILES        └────┘ └──────────┘■":GOSUB30122:GOSUB30300
1137 GOSUB4092
1140 GOSUB30122:GOSUB30300:POKE214,14:PRINT:PRINTTAB(16)"■┌────────────┐■"
1145 PRINT"■■■■■■":GOSUB4100:GOSUB30130:GOSUB4000
1150 GOSUB30130:PRINT"DONC, LORSQU'ON DOIT ACCORDER UN PARTI-
1155 PRINT"PE PASSE EMPLOYE AVEC ■AVOIR■, QUE FAUT-ILFAIRE EN PREMIER LIEU ?
1160 PRINT"■■■ ";:INPUTZ$:A1$=LEFT$(Z$,5):A2$=RIGHT$(Z$,1)
1170 IF(A1$="IL FA"ORA1$="CHERC"ORA1$="RECHE"AND(A2$="D"ORA2$="T"))THEN1200
1175 IF(A1$="TROUV"AND(A2$="D"ORA2$="T"))THEN1200
1178 GOSUB30400:GOSUB30400:GOSUB30400:GOSUB30400
1180 PRINT"■■      ■MAIS NON, IL FAUT CHERCHER LE COD■":GOSUB30123
1185 PRINT"     ENFONCEZ-VOUS CELA DANS LE CRANE          UNE FOIS POUR TOUTES...■
1190 GOSUB30123:GOTO1210
1200 GOSUB30130:GOSUB30200:GOSUB30130:GOSUB30200:PRINT"■■      ■EXACT":GOSUB30123
```

A SUIVRE...

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LA REVOLUTION CONTINUE !

Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126 130 134 138 142 146 150
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126 130 134 138 142 146
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123 128 131 136 141 144 146
AMSTRAD → 111 115 119 123 127 131 135 139 143 146 151
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124 128 132 135 139 143 146 151
SPECTRUM → 112 116 120 124 127 132 136 140 144 146
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125 129 133 137 141 146
MSX → 113 117 121 125 129 133 137 140 146 150

LANGAGE MACHINE SUR *THOMSON*

LES LUTINS, QUOI SONT-CE ?

Plus connus sous le nom de sprites, ces délicieuses bébêtes qui font la fierté de machines telles que le Commodore 64, les MSX ou plus anciennement le bon vieux TEXAS 99, sont en fait de minis mémoires écran venant se superposer à l'image principale. Cette astucieuse opération n'est pas effectuée par le microprocesseur, mais par un composant spécifique (vidéo) qui gère efficacement son petit monde. Ainsi, pas de problème : nos lutins se baladent dans le décor sans le perturber (trace ou effacement). Mais sur tonton THOMSON alors, y a pas moyen de ? Si, y a. La solution consiste en la gestion par soft de tous les problèmes engendrés par le déplacement d'un lutin. A cela, rien de bien révolutionnaire, puisque la petite abeille des ATARI ST est déjà animée de la sorte.

COMMENT FAISONS-CE ?

Tout d'abord, pour effacer la trace d'un sprite sans rien chambouler d'un beau décor, il convient de sauvegarder la portion d'écran que le lutin occupe, afin de pouvoir la restituer intacte après son déplacement. A noter qu'ici, il vaut mieux éviter une modification de l'écran (un scrolling par exemple) entre chaque déplacement sous peine d'un "léger" bug.
Lors de nos cours précédents, nous avions décrit l'art et la manière d'allumer ou d'éteindre un pixel; ce qui revient à forcer à un ou à zéro un bit donné. Notre lutin lui, est plus exigeant, puisqu'il nous impose sur un même octet de forcer certains bits à un et d'autres à zéro. L'obtention d'un tel résultat nécessite donc la création de deux tables : la première contenant les valeurs qui définissent la silhouette "pleine" de notre lutin (appelée MASQ dans le source) afin d'évider l'écran et la seconde, contenant les détails (ou pixels) de notre lutin, qui s'inscriront ainsi dans un emplacement vierge. A noter que le masque sera volontairement plus ample que la forme, afin que le lutin se détache bien du fond (la classe).
Mais un dernier problème est lié aux tables. Notre sprite se déplaçant au pixel, provoquera inévitablement un décalage entre les bits des octets à l'écran, et ceux des octets des tables. D'où la nécessité de rattraper ce décalage avant traitement. Voilà pour la théorie, quant à la pratique...

A TABLE !

Au menu d'aujourd'hui, trois routines maison : la première appelée INIT, répond aux problèmes du premier affichage. En effet, nous avons vu qu'il fallait effacer l'ancienne trace du lutin, par réaffichage de la portion d'écran préalablement sauvegardée. Puisqu'à la première apparition de notre lutin, il n'y a rien à effacer, une routine omettant volontairement l'effacement est de rigueur. Avant la mise en œuvre de cette dernière, il convient de préciser les coordonnées d'affichage, en pokant l'ordonnée en &H9EFA et l'abscisse - qui peut dépasser les fatidiques 255, donc deux octets nécessaires - en &H9EF7 (poids fort) et &H9EF8 (poids faible). Un EXEC &H9E00 concluera cet hors-d'œuvre.

Le plat principal quant à lui, devra être consommé à l'aide du stylo optique (pire que les baguettes chinoises). En effet, après appel de INIT chargé de faire apparaître Zézette - insecte volatile et loucheur des plus rares - un EXEC&H9E0B (LPEN dans le source) a pour effet singulier d'attirer ledit insecte vers votre stylo, dès que celui-ci s'approche de l'écran (pour plus de réalisme, faire 'bzzzzzzz' avec la bouche). En cas d'échec, vous devrez de mauvaise grâce et tout en maugréant, régler préalablement votre stylo et la luminosité de votre téléviseur qui d'ordinaire agresse si délicieusement vos fragiles rétines et plisse vos beaux yeux larmoyants et sanguinolents. Pour que la bestiole vous lâche le stylo, il suffit de l'écraser rageusement avec l'extrémité de ce dernier, le flytox ou autre insecticide étant dans ce cas parfaitement inefficace.
Les nouvelles coordonnées de Zézette peuvent être récupérées aux adresses précédemment décrites. Pour la gestion du stylo optique, nous avons fait appel aux deux routines spécifiques du moniteur qui sont GETL et LPIN.
GETL en $E818 ou $18 (JSR) et $98 (JMP) sur MO5 : restitue les coordonnées d'un point visé par le crayon optique. L'abscisse est déposée délicatement dans le registre X et l'ordonnée de même dans le registre Y. Si la lecture est foirée, la carry (le bit C du registre d'état) est forcée à 1, dans le cas contraire, elle est à 0.
LPIN en $E81B ou $16 (JSR) et $96 (JMP) sur MO5 : indique l'enfoncement du crayon optique par la mise à 1 de la carry. Dans le cas contraire, cette dernière est à zéro.
Comme dessert, il vous est proposé de déplacer Zézette à votre gré par un EXEC &H9E20 (SPRITE dans le source) en pokant au préalable les coordonnées aux adresses déjà citées.
Afin de vous éclairer sur les mœurs de Zézette, le programme Basic comporte un exemple d'utilisation.

BZZZZZZ...

Tels Zézette, survolons le listing source. INIT et LPEN ne sont en fait que deux broutilles faisant appel à quelque chose de bien plus consistant : la routine SPRITE. Cette dernière, après avoir commuté la mémoire écran forme, restitue à l'écran son aspect d'origine sauvegardé dans MEMO. Cet affichage s'effectue à partir de l'adresse contenue dans SAVAE. Passons à l'étiquette INISTR où sont récupérées les coordonnées qui permettent de calculer l'adresse de l'octet supérieur gauche de la portion d'écran à sauvegarder. Celle-ci est déposée dans SAVAE et servira à la restitution de cette portion d'écran lors du prochain appel. De l'abscisse est extrait également le nombre de décalages à effectuer entre les bits de l'écran et les bits des tables et on vérifie au passage si les coordonnées ne sont pas hors écran. La recopie de l'écran dans MEMO s'effectue à partir de l'étiquette SAVE. L'affichage de Zézette se réalise de AFFI à la fin de la routine. Le registre U contient l'adresse de la base des tables, le registre X contient SAVAE et Y le nombre de lignes de la portion d'écran (ou la hauteur de Zézette), car l'affichage est traité ligne par ligne.
Afin que les valeurs des tables restent inchangées, on recopie tout d'abord ces dernières dans MASQ et FORM pour leur faire subir les décalages. Il ne reste plus qu'à effectuer un ET logique entre MASQ et écran (on évide en forçant à zéro la zone qu'occupera Zézette), puis un OU logique entre FORM et écran, pour qu'enfin Zézette apparaisse dans toute sa splendeur. On procède ainsi et de la sorte pour chaque ligne.

BZZZZZZ (bis)...

Si la tronche de zézette ne vous revient pas, vous pouvez modifier comme suit la valeur des tables : les 48 premières valeurs définissent la forme, les 48 suivantes, le masque. La matrice est de 24 pixels de large sur 16 de haut. Les trois premiers octets de ces deux tables représentent les 24 pixels de la ligne supérieure et ainsi de suite. Pour le masque, les parties à évider doivent correspondre à des 0. Pour la forme, les 1 représentent les pixels à allumer. Un dernier détail, la matrice du masque doit comporter au moins une colonne de 1 à gauche. Bzzzzzz donc...

```
          E818         GETL     EQU    $E818
          E81B         LPIN     EQU    $E81B
          E7C3         PRC      EQU    $E7C3
9E00                            ORG    $9E00
9E00 B6   E7C3         INIT     LDA    PRC
9E03 8A   01                    ORA    #1
9E05 B7   E7C3                  STA    PRC
9E08 7E   9E42                  JMP    INISPR
9E0B BD   E818         LPEN     JSR    GETL
9E0E 25   0A                    BCS    LPE1
9E10 BF   9EF7                  STX    COX
9E13 10BF 9EF9                  STY    COY
9E17 BD   9E20                  JSR    SPRITE
9E1A BD   E81B         LPE1     JSR    LPIN
9E1D 24   EC                    BCC    LPEN
9E1F 39                         RTS
9E20 B6   E7C3         SPRITE   LDA    PRC
9E23 8A   01                    ORA    #1
9E25 B7   E7C3                  STA    PRC
9E28 CE   9F65                  LDU    #MEMO
9E2B BE   9EFB                  LDX    SAVAE
9E2E 86   10                    LDA    #16
9E30 10AE C1           EFF1     LDY    ,U++
9E33 10AF 84                    STY    ,X
9E36 10AE C1                    LDY    ,U++
9E39 10AF 02                    STY    2,X
9E3C 30   88 28                 LEAX   40,X
9E3F 4A                         DECA
9E40 26   EE                    BNE    EFF1
9E42 BE   9EF9         INISPR   LDX    COY
9E45 10BE 9EF7                  LDY    COX
9E49 1F   10                    TFR    X,D
9E4B C1   B8                    CMPB   #184
9E4D 25   02                    BLO    YOK
9E4F C6   B7                    LDB    #183
9E51 86   28           YOK      LDA    #40
9E53 3D                         MUL
9E54 C3   4000                  ADDD   #$4000
9E57 1F   01                    TFR    D,X
9E59 1F   20                    TFR    Y,D
9E5B 1083 0128                  CMPD   #296
9E5F 25   03                    BLO    XOK
9E61 CC   0127                  LDD    #295
9E64 34   04           XOK      PSHS   B
9E66 44                         LSRA
9E67 56                         RORB
9E68 54                         LSRB
9E69 54                         LSRB
9E6A 3A                         ABX
9E6B 35   04                    PULS   B
9E6D C4   07                    ANDB   #7
9E6F F7   9EF6                  STB    RESTE
9E72 BF   9EFB                  STX    SAVAE
9E75 CE   9F65                  LDU    #MEMO
9E78 86   10                    LDA    #16
9E7A 10AE 84           SOV      LDY    ,X
9E7D 10AF C1                    STY    ,U++
9E80 10AE 02                    LDY    2,X
9E83 10AF C1                    STY    ,U++
9E86 30   88 28                 LEAX   40,X
9E89 4A                         DECA
9E8A 26   EE                    BNE    SOV
9E8C CE   9EFD                  LDU    #TABLE
9E8F BE   9EFB                  LDX    SAVAE
9E92 108E 0010                  LDY    #16
9E96 EC   C1           BOPR     LDD    ,U++
9E98 FD   9F61                  STD    FORM
9E9B EC   C8 2E                 LDD    46,U
9E9E FD   9F5D                  STD    MASQ
9EA1 5F                         CLRB
9EA2 A6   C0                    LDA    ,U+
9EA4 FD   9F63                  STD    FORM+2
9EA7 53                         COMB
9EA8 A6   C8 2F                 LDA    47,U
9EAB FD   9F5F                  STD    MASQ+2
9EAE B6   9EF6                  LDA    RESTE
9EB1 27   1B                    BEQ    PADEC
9EB3 77   9F5D         DECA     ASR    MASQ
9EB6 76   9F5E                  ROR    MASQ+1
9EB9 76   9F5F                  ROR    MASQ+2
9EBC 76   9F60                  ROR    MASQ+3
9EBF 74   9F61                  LSR    FORM
9EC2 76   9F62                  ROR    FORM+1
9EC5 76   9F63                  ROR    FORM+2
9EC8 76   9F64                  ROR    FORM+3
9ECB 4A                         DECA
9ECC 26   E5                    BNE    DECA
9ECE EC   84           PADEC    LDD    ,X
9ED0 B4   9F5D                  ANDA   MASQ
9ED3 BA   9F61                  ORA    FORM
9ED6 F4   9F5E                  ANDB   MASQ+1
9ED9 FA   9F62                  ORB    FORM+1
9EDC ED   84                    STD    ,X
9EDE EC   02                    LDD    2,X
9EE0 B4   9F5F                  ANDA   MASQ+2
9EE3 BA   9F63                  ORA    FORM+2
9EE6 F4   9F60                  ANDB   MASQ+3
9EE9 FA   9F64                  ORB    FORM+3
9EEC ED   02                    STD    2,X
9EEE 30   88 28                 LEAX   40,X
9EF1 31   3F                    LEAY   -1,Y
9EF3 26   A1                    BNE    BOPR
9EF5 39                         RTS
9EF6                   RESTE    RMB    1
9EF7 0000              COX      FDB    0
9EF9 0000              COY      FDB    0
9EFB                   SAVAE    RMB    2
9EFD 00 00 00 0E       TABLE    FCB    0,0,0,
                                $E,$C,$38,$1B
                                ,$90
9F01 0C 38 1B 90
9F05 EC 15 6B 54                FCB    $EC,$1
                                5,$6B,$54,$A,
                                $9C
9F09 0A 9C
9F0B A8 1D EB DC                FCB    $A8,$1
                                D,$EB,$DC,$2B
                                ,$1C
9F0F 2B 1C
9F11 6A 36 08 36                FCB    $6A,$36
                                ,8,$36,$2A,$2A
9F15 2A 2A
9F17 2A 37 1C 76                FCB    $2A,$37
                                ,$1C,$76,$2B,$
                                E3
9F1B 2B E3
9F1D EA 16 DD B4                FCB    $EA,$16
                                ,$DD,$B4,$1D,$
                                77
9F21 1D 77
9F23 5C 09 22 48                FCB    $5C,9,$
                                22,$48,0,$94,$
                                80
9F27 00 94 80
9F2A 00 41 00                   FCB    0,$41,0
9F2D E0 E1 83 C0                FCB    $E0,$E1
                                ,$83,$C0,0,1,$
                                C0
9F31 00 01 C0
9F34 00 01 C0 00                FCB    0,1,$C0
                                ,0,1,$C0,0,1
9F38 01 C0 00 01
9F3C 80 00 00 80                FCB    $80,0,0
                                ,$80,0,0,$80,0
                                ,0
9F40 00 00 80 00
9F44 00
9F45 80 00 00 80                FCB    $80,0,0
                                ,$80,0,0,$80,0
                                ,0
9F49 00 00 80 00
9F4D 00
9F4E 80 00 00 C0                FCB    $80,0,0
                                ,$C0,0,1,$C0,0
                                ,1
9F52 00 01 C0 00
9F56 01
9F57 E0 00 03 FE                FCB    $E0,0,3
                                ,$FE,$1C,$3F
9F5B 1C 3F
9F5D                   MASQ     RMB    4
9F61                   FORM     RMB    4
9F65                   MEMO     RMB    64
9FA5                   FLI      RMB    1
          0000                  END

00000 Total Errors
```

```
10 CLEAR,&H9DFF:GOSUB 80:SCREEN0,6,6
15 COX=&H9EFF:COY=&H9F01:INIT=&H9E00
:LPEN=&H9E12:SPRITE=&H9E27
20 POKE COX-1,0:POKE COX,100:POKE CO
Y,100:EXEC INIT
25 EXEC LPEN:PRINT "X=";PEEK(COX)+(2
56*PEEK(COX-1));" Y=";PEEK(COY):POKE
 COX-1,0
35 FOR AN=0 TO 6.282 STEP .1
40 X=100+(50*COS(AN)):Y=100+(40*SIN(
AN))
45 POKE COX,X:POKE COY,Y:EXEC SPRITE
:NEXT
50 GOTO 35
80 LI=100:FOR M=&H9E00 TO &H9F64 STE
P 8
85 S=0:FOR N=M TO M+7:GOSUB 95:POKE
N,V:S=S+V:NEXT:GOSUB 95:IFV<>S THEN
 PRINT "ERREUR LIGNE ";LI:STOP
90 LI=LI+1:NEXT:RETURN
95 READV$:V=VAL("&H"+V$):RETURN
100 DATA BE,9F,00,10,BE,9E,FE,B6,47D
101 DATA E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,7E,514
102 DATA 9E,50,BD,E8,18,25,0A,BF,399
103 DATA 9E,FE,10,BF,9F,00,BD,9E,465
104 DATA 27,BD,E8,1B,24,EC,39,B6,3E6
105 DATA E7,C3,8A,01,B7,E7,C3,CE,564
106 DATA 9F,6C,BE,9F,02,86,10,10,310
107 DATA AE,C1,10,AF,84,10,AE,C1,431
108 DATA 10,AF,02,30,88,28,4A,26,211
109 DATA EE,BE,9F,00,10,BE,9E,FE,485
110 DATA 1F,10,C1,B8,25,02,C6,B7,34C
111 DATA 86,28,3D,C3,40,00,1F,01,20E
112 DATA 1F,20,10,83,01,28,25,03,123
113 DATA CC,01,27,34,04,44,56,54,21A
114 DATA 54,3A,35,04,C4,07,F7,9E,327
115 DATA FD,BF,9F,02,CE,9F,6C,86,4BC
116 DATA 10,10,AE,84,10,AF,C1,10,2E2
117 DATA AE,02,10,AF,C1,30,88,28,310
118 DATA 4A,26,EE,CE,9F,04,BE,9F,42C
119 DATA 02,10,8E,00,10,EC,C1,FD,35A
120 DATA 9F,68,EC,C8,2E,FD,9F,64,4E9
121 DATA 5F,A6,C0,FD,9F,6A,53,A6,4C4
122 DATA C8,2F,FD,9F,66,B6,9E,FD,54A
123 DATA 27,1B,77,9F,64,76,9F,65,336
124 DATA 76,9F,66,76,9F,67,74,9F,40A
125 DATA 68,76,9F,69,76,9F,6A,76,3DB
126 DATA 9F,6B,4A,26,E5,EC,84,B4,483
127 DATA 9F,64,BA,9F,68,F4,9F,65,48C
128 DATA FA,9F,69,ED,84,EC,02,B4,515
129 DATA 9F,66,BA,9F,6A,F4,9F,67,4C2
130 DATA FA,9F,6B,ED,02,30,88,28,3D3
131 DATA 31,3F,26,A1,39,01,00,00,171
132 DATA 00,00,48,03,00,00,00,0E,59
133 DATA 0C,38,1B,90,EC,15,6B,54,2AF
134 DATA 0A,9C,A8,1D,EB,DC,2B,1C,379
135 DATA 6A,36,08,36,2A,2A,2A,37,193
136 DATA 1C,76,2B,E3,EA,16,DD,B4,431
137 DATA 1D,77,5C,09,22,48,00,94,1F7
138 DATA 80,00,41,00,E0,E1,83,C0,3C5
139 DATA 00,01,C0,00,01,C0,00,01,183
140 DATA C0,00,01,80,00,00,80,00,1C1
141 DATA 00,80,00,00,80,00,00,80,180
142 DATA 00,00,80,00,00,80,00,00,100
143 DATA C0,00,01,C0,00,01,E0,00,262
144 DATA 03,FE,1C,3F,00,00,00,00,15C
```

L'unité centrale Jean-Michel MASSON.

LANGAGE MACHINE SUR *COMMODORE 64*

Notre pauvre petit monstre bleu et rose se sentait bien seul sur son écran noir, il pouvait sauter (dans le sens : effectuer une translation de ses pieds), courir, faire plein de choses, mais il était vraiment trop seul, c'est pourquoi, un matin ou j'allumais mon Commodore, je le vis arriver tristement, pas à pas, sur le moniteur, et après quelques petits cris, pratiquement inaudibles, il s'écroula sur le socle de celui-ci, le seul moyen de lui redonner vie était de l'égayer, en lui créant un environnement agréable, ce que j'ai immédiatement fait...

LISTING 1

```
C500 A9 0B     LDA #$0B
C502 8D 11 D0  STA $D011
C505 A9 F0     LDA #$F0
C507 8D 20 D0  STA $D020
C50A 8D 21 D0  STA $D021
C50D 20 44 E5  JSR $E544
C510 A2 00     LDX #$00
C512 A9 FC     LDA #$FC
C514 9D 00 D8  STA $D800,X
C517 A9 A0     LDA #$A0
C519 9D 00 04  STA $0400,X
C51C E8        INX
C51D E0 20     CPX #$20
C51F D0 F1     BNE $C512
C521 A0 03     LDY #$03
C523 84 FE     STY $FE
C525 A9 D0     LDA #$D0
C527 85 22     STA $22
C529 A9 C4     LDA #$C4
C52B 85 23     STA $23
C52D A2 25     LDX #$25
C52F 20 25 AB  JSR $AB25
C532 C6 FE     DEC $FE
C534 A4 FE     LDY $FE
C536 D0 ED     BNE $C525
C538 A9 A0     LDA #$A0
C53A 85 22     STA $22
C53C A9 C4     LDA #$C4
C53E 85 23     STA $23
C540 A2 2C     LDX #$2C
C542 20 25 AB  JSR $AB25
C545 A0 04     LDY #$04
C547 84 FD     STY $FD
C549 A0 04     LDY #$04
C54B 84 FE     STY $FE
C54D A9 D0     LDA #$D0
C54F 85 22     STA $22
C551 A9 C4     LDA #$C4
C553 85 23     STA $23
C555 A2 25     LDX #$25
C557 20 25 AB  JSR $AB25
C55A C6 FE     DEC $FE
C55C A4 FE     LDY $FE
C55E D0 ED     BNE $C54D
C560 A9 A0     LDA #$A0
C562 85 22     STA $22
C564 A9 C4     LDA #$C4
C566 85 23     STA $23
C568 A2 2C     LDX #$2C
C56A 20 25 AB  JSR $AB25
C56D C6 FD     DEC $FD
C56F A4 FD     LDY $FD
C571 D0 D6     BNE $C549
C573 A9 1B     LDA #$1B
C575 8D 11 D0  STA $D011
C578 60        RTS
```

Ceci représente la partie principale de la routine d'affichage, mais il lui faut obligatoirement ce fichier :

LISTING 2

```
C4A0 0D 12 98 20 97 76 7A 76
C4A8 7A 76 7A 76 7A 76 7A 76
C4B0 7A 76 7A 76 76 7A 76 7A
C4B8 76 7A 76 7A 76 7A 76 7A
C4C0 76 7A 76 98 20 00 00 00
C4C8 00 00 00 00 00 00 00 00
C4D0 0D 12 98 20 1D 1D 1D 1D
C4D8 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D
C4E0 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D
C4E8 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D
C4F0 1D 1D 20 00 00 00 00 00
C4F8 00 00 00 00 00 00 00 00
```

En version Basic.

LISTING 3

```
0 S=0
1 FOR F=50336 TO 50424
2 READA:POKEF,A:S=S+A
3 NEXTF
4 IFS<>5263THENPRINT"NUL......":EN
D
5 PRINT"OK"
10 DATA 13,18,152,32,151,118,122,1
18,122,118,122,118,122,118,122,118
20 DATA 122,118,122,118,118,122,11
8,122,118,122,118,122,118,122,118,
122
30 DATA 118,122,118,152,32,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
40 DATA 13,18,152,32,29,29,29,29,2
9,29,29,29,29,29,29,29
50 DATA 29,29,29,29,29,29,29,29,29
,29,29,29,29,29,29,29
60 DATA 29,29,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
```

L'adresse D011 permet d'éteindre l'écran, tout en ayant la possibilité de lui envoyer des données, ce qui permet de le rallumer une fois la création de la page terminée (ça s'appelle aussi un masquage de l'écran). De C505 à C51F le programme affiche une ligne verticale en haut de l'écran en modifiant la mémoire couleur puis la mémoire caractère (FC : couleur gris clair, A0 : espace en vidéo inverse). L'appel de la routine située en E544 efface l'écran, ce qui est équivalent à la touche CLR. Les quatre parties suivantes (C521 à C52F, C532 à C542, C54D à C557 C560 à C56A) utilisent le fichier ci-dessus et la routine en AB25 (voir un précédent cours, à vous d'effectuer une recherche, il fallait bien classer proprement les Nos du journal, au lieu de les jeter dans votre chambre...) pour dessiner les bordures. Et enfin, de C573 à C575, l'adresse D011 est une nouvelle fois utilisée pour, cette fois-ci, faire apparaître l'image dessinée (OoOoOoOoHhHhHh, c'est beau).

LISTING 4

```
C590 A9 03     LDA #$03
C592 8D 15 D0  STA $D015
C595 A9 06     LDA #$06
C597 8D 27 D0  STA $D027
C59A A9 0A     LDA #$0A
C59C 8D 28 D0  STA $D028
C59F EA        NOP
```

Initialisation des sprites.

LISTING 5

```
C5A0 A9 15     LDA #$15
C5A2 8D 01 D0  STA $D001
C5A5 8D 03 D0  STA $D003
C5A8 A9 1B     LDA #$1B
C5AA 8D 00 D0  STA $D000
C5AD 8D 02 D0  STA $D002
C5B0 A0 03     LDY #$03
C5B2 84 FE     STY $FE
C5B4 20 00 C2  JSR $C200
C5B7 A5 A2     LDA $A2
C5B9 65 10     ADC $10
C5BB C5 A2     CMP $A2
C5BD D0 FC     BNE $C5BB
C5BF C6 FE     DEC $FE
C5C1 D0 F1     BNE $C5B4
C5C3 A0 71     LDY #$71
C5C5 84 FE     STY $FE
C5C7 20 A0 C2  JSR $C2A0
C5CA A5 A2     LDA $A2
C5CC C5 A2     CMP $A2
C5CE F0 FC     BEQ $C5CC
C5D0 C6 FE     DEC $FE
C5D2 D0 F3     BNE $C5C7
C5D4 60        RTS
```

Mise en place du personnage au centre du décor. En le faisant apparaître et descendre du cadre (C5A0 à C5C1), puis courir jusqu'à son point de départ (C5C3 à C5D2) qui est en fait le centre du décor, donc au centre du décor qui est au centre de l'écran.

LISTING 6

```
C5E0 20 07 C2  JSR $C207
C5E3 AD 01 D0  LDA $D001
C5E6 C9 05     CMP #$05
C5E8 D0 F6     BNE $C5E0
C5EA 60        RTS
```

Le voilà qui disparait (après sa mort, attention, seulement trois réincarnations seront possibles (comme dans presque tous les jeux)) en tombant sous l'écran, la routine de saut débute normalement en C200, mais les trois premières lignes testent la position du sprite pour éviter de le faire disparaître dans le cadre... C'est justement le but recherché, donc on saute ce test en C207.

LISTING 7

```
C600 A0 0A     LDY #$0A
C602 A2 04     LDX #$04
C604 EE 11 D0  INC $D011
C607 A5 A2     LDA $A2
C609 C5 A2     CMP $A2
C60B F0 FC     BEQ $C609
C60D EA        NOP
C60E EA        NOP
C60F EA        NOP
C610 CA        DEX
C611 D0 F1     BNE $C604
C613 A2 04     LDX #$04
C615 CE 11 D0  DEC $D011
C618 A5 A2     LDA $A2
C61A C5 A2     CMP $A2
C61C F0 FC     BEQ $C61A
C61E EA        NOP
C61F EA        NOP
C620 EA        NOP
C621 CA        DEX
C622 D0 F1     BNE $C615
C624 88        DEY
C625 D0 DB     BNE $C602
C627 A0 19     LDY #$19
C629 84 FE     STY $FE
C62B 20 EA E8  JSR $E8EA
C62E C6 FE     DEC $FE
C630 D0 F9     BNE $C62B
C632 60        RTS
```

Une fois le corps de notre ex-héros (maintenant prêt à être enterré) tombé dans le fond du boîtier du moniteur, une simulation de tremblement de terre (due à la chute du corps) est effectuée : C600 à C625, les NOPs serviront bientôt aux bruitages (un simple BRAOUMMMMM). Et ensuite, un merveilleux scrolling est realisé 25 fois, pour les 25 lignes bien sûr, c'est encore plus beau.

LISTING 8

```
C000 20 00 C5  JSR $C500
C003 20 90 C5  JSR $C590
C006 20 00 C1  JSR $C100
C009 A5 FF     LDA $FF
C00B F0 19     BEQ $C026
C00D A9 8A     LDA #$8A
C00F 8D F8 07  STA $07F8
C012 A9 8B     LDA #$8B
C014 8D F9 07  STA $07F9
C017 A5 A2     LDA $A2
C019 69 20     ADC #$20
C01B C5 A2     CMP $A2
C01D D0 FC     BNE $C01B
C01F 20 E0 C5  JSR $C5E0
C022 20 00 C6  JSR $C600
C025 60        RTS
C026 A5 A2     LDA $A2
C028 C5 A2     CMP $A2
C02A F0 FC     BEQ $C028
C02C 4C 06 C0  JMP $C006
```

Vous remplacerez l'ancienne routine de démarrage par celle-ci pour que ça marche, elle utilise ce que nous avons créé aujourd'hui, la dernière modification sera tout simplement de modifier l'adresse C254 qui contenait 15 par 1B. Voilà, c'est zouli...

Sébastien MOUGEY





AMSTRAD

ECHANGE programmes en tout genre pour Amstrad 6128. Vends Amstrad Magazine, du 6 au 13, 10F pièce. R. Madignier, 8, rue R. et M. Pellet, 69003 Lyon.

VENDS magnétophone et câble pour Amstrad 664 ou 6128, Laserdata, valeur 450F, vendu 200F. Vends logiciels. F. Henri Blot, 79130 Secondigny, La Baudrière.

ECHANGE ou achète logiciels pour 464 sur K7 ou disquette. Tél. 64 00 50 65 après 18h. Stéphane Augé, 2 rue de Montramé, 77650 Soisy-Bouy.

VENDS de nombreux jeux originaux pour Amstrad (K7 ou disquette). Cherche programmes pour le synthétiseur Techni Musique. Tél. 51 62 05 15.

VENDS CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DD1, synthétiseur vocal (Technique Musique), crayon optique (Electric Studio), 4000F. Vends jeux et utilitaires à bas prix. Régis Laigle, 7 cité des Cheminots, 80100 Abbeville. Tél. 22 24 93 16.

CLUB Amstrad → Club Westrad à Angers. Thierry au 41 60 38 96.

VENDS imprimante DMP 2000, 2 rubans encreurs, listing, 1800F à débattre. Pierre au 39 58 81 06.

CHERCHE contact sur Amstrad 664 ou 6128 (sur disquette) pour échanger de nombreux jeux. Si vous envoyez une photo d'identité, réponse assurée. Miss Pro (la craqueuse), 38 rue d'Haubourdin, 59200 Tourcoing.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464 (en possède plus de 200). Pierre Barrieu, 22 rue du Mimosa, 57240 Hayange-Konacker. Tél. 82 84 30 95.

VENDS programmes originaux sur disquette pour Amstrad. Etienne Merckle, 116 avenue A.Fleming, 69300 Caluire.

VENDS Amstrad PCW 8256 complet, 3 disquettes (CPM3, Dr Logo, Assembleur, Basic), interface centronics parallèle/série RS232C CPS8256, documentations sur le Bdos, CPM 2.2, CPM 3.0, neuf, sous garantie, 5500F à débattre. Richard au (1) 39 86 07 70.

CHERCHE Amstradistes pour échanger des logiciels en tout genre. Tudy-Maloo Droumaguet, Pescheray, 72370 Le Breil-sur-Mérize.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, d'octobre 85, imprimante DMP 100, 2 joysticks et interface, 200 programmes, jeux et utilitaires, le tout en très bon état pour 5000F à débattre. Jean-Luc au (1) 43 26 66 72.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échange de programmes sur K7. Frédéric Guenard, 1390 avenue Tourmaniantz, Bt 2, 62100 Calais.

VENDS CPC 664 Amstrad, moniteur couleur, 2 manettes de jeu, encore sous garantie, 4500F. Tél. 32 44 77 98.

VENDS CPC 464 couleur, nombreux logiciels, joystick, magazines, nombreux listings de l'HHHHebdo, 3500F à débattre. Echange logiciels. Samuel Youn, 116 rue A. Croizat, 94800 Villejuif. Tél. (1) 47 26 25 90.

VENDS CPC 6128 monochrome, 10 disquettes à remplir à partir de plus de 150 titres, 4600F à débattre. M.Riv, 10 chemin Gluck, app. 1107, 31100 Toulouse.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, DDI-1 (sous garantie), DMP 2000 (sous garantie), 500 feuilles de listing, 70 programmes (7 disquettes pleines, quelques K7), joysticks Superjoy 28 et Thomson MJ 90018, livres, trucs et astuces, le tout sous emballage, valeur 20000F, vendu 8500F. Tél. 79 07 77 01 après 18h.

ECHANGE jeux pour Amstrad CPC 464 (sur K7). Laurent au (1) 46 06 07 21.

VENDS Amstrad CPC 6128 couleur (20.12.85), garanti 4 mois, état neuf, avec 20 jeux déments, 4490F. Tél. 42 09 73 03 après 18h.

ECHANGE logiciels pour 464 contre notices. Maurice Szmurlo, hameau de Buguigny Planquery, 14490 Balleroy.

CHERCHE contacts Amstrad. Eric-Cardon, Azé, 71260 Lugny.

ECHANGE logiciels pour Amstrad. Thierry au 78 85 32 01.

ECHANGE programmes (langages et utilitaires) pour Amstrad. Stéphane Salmons, 16 rue Traversière, 11100 Narbonne.

VENDS Amstrad 6128 couleur (05.86), joystick Quickshot II, très nombreux programmes sur disquette et K7, câbles de liaison K7, divers manuels, 5800F à débattre. Tél. 30 43 76 06.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, des livres, 30 K7 de jeu, prix exceptionnel. Renseignez-vous au 48 35 49 13 après 19h.

ECHANGE nombreux jeux sur disquette pour Amstrad. Gilles Boulard, 14 rue de Cuverville, 76800 St-Etienne-du-Rouvray. Tél. 35 65 23 29.

ECHANGE logiciels Amstrad, sur disquette uniquement, trucs, astuces, utilitaires. Cherche notice de Tau Ceti en français. Thierry au (1) 50 71 56 67. T.Delessert, route des Pêcheurs Anthy, 74200 Thonon.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disquettes. Willy Morelle, 14 rue du Général Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. 23 58 50 67 après 19h.

ACHETE Amstrad 6128 couleur. Achète logiciels. Cherche logiciel émulateur de minitel. Tél. 23 70 26 01.

ECHANGE Amstrad 464 monochrome avec des livres et 180 logiciels contre Atari 800 XL sécam avec drive et logiciels, ou vends le tout 2200F. Paulo Espinha, 22 rue Théodule Ribot, 92700 Colombes. Tél. (1) 47 82 57 75.

ECHANGE logiciels sur disquette pour Amstrad 6128. Fabrice Lagrue, Le petit Buisson, 17460 Thenac.

VENDS AMX mouse. Faire offre pendant la semaine au 47 90 25 85.

CHERCHE K7 pour agrandir logithèque Amstrad. Envoyez vos listes à Cédric Deproyart, 4 allée des Erables, 64320 Bizanos.

VENDS ou échange jeux pour 464 (avec notices). Cherche tout périphérique. Emmanuel Fauvet, Neuford, St-Jean-aux-Amognes, 58270 St-Benin-d'Azy. Tél. 86 58 62 81.

VENDS Amstrad CPC 6128, moniteur monochrome, 2 disquettes, manuel, état neuf, quasi inutilisé, 3500F. Tél. (1) 43 58 07 23 ou (1) 47 97 21 56.

ECHANGE Amstrad 464 (04.85) avec logiciels et joystick contre lecteur de disquettes CBM 1541 en état neuf. Christophe Lœwenguth, 1 rue Steingebiss, 67500 Haguenau.

CHERCHE possesseur d'Amstrad CPC 464 pour échanges de logiciels. Tél. 20 78 77 66.

VENDS Amstrad 6128 couleur, doubleur joystick, 2 joysticks, câble magnétophone, nombreux programmes et revues, ou échange contre planche à voile. Pascal au (1) 30 92 64 46 après 18h.

CHERCHE contact sur Amstrad, K7 et disquettes. Jean-Marc au 61 09 61 79.

ECHANGE voiture radio-commandée Bullit complète, avec radio, contre lecteur de disquettes 5''1/4 pour Amstrad 6128. Ou vends. Pascal au (1) 30 92 64 46 après 18h.

ECHANGE logiciels originaux pour Amstrad contre le livre "Graphismes en assembleur sur Amstrad CPC" de chez PSI. Ou l'achète pour moins de 60F. Frédéric Solari au 42 58 16 70.

VENDS Amstrad CPC 6128 monochrome, adaptateur péritel, 40 disques, 3500F, drive 5''1/4, 80 disques, 1000F. Tél. 39 13 36 60.

VENDS CPC 6128 couleur, garanti, 100 jeux et utilitaires, 5500F en très bon état. Tél. 64 02 65 87.

CHERCHE correspondant Amstrad équipé d'un second lecteur Vortex F1-X format 5''1/4 car je me sens isolé. Franck Hesdin, 21 rue Lesueur, 80100 Abbeville. Bal Silver.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, lecteur de disquettes DDI-1, documentation, joystick, 150 jeux, 4000F, stylo optique DK Troniks en ROM (pour écran couleur), 200F. Thomas au 47 41 50 65 de 18 à 22h.

VENDS CPC 6128 monochrome, sous garantie, 4200F, donne câble magnétophone, câble minitel (avec programmes), 20 disquettes 3'' pleines de programmes, 30 revues Amstrad. Tél. 78 52 23 90.

ECHANGE logiciels de jeu pour Amstrad 6128 sur disquette. Recherche nouveautés. Tél. 26 86 54 97 après 20h.

CHERCHE notices de softs pour 6128 (Crafton & Xunk, Ghostbusters, Eden Blues, Alien Highway II, Cauldron). Sophie Mondain, 17 rue Gramme, 75015 Paris. Tél. (1) 48 42 04 91.

APPLE

VENDS Apple IIe 6502C de 86, deux drives, carte imprimante, carte CP/M, souris, carte 80 colonnes, 128K, documentations, 150 logiciels, 10000F. José au 48 06 75 61 entre 15 et 18h.

VENDS Apple IIe avec drive, moniteur, 250 jeux et programmes, documentations, valeur 11000F, vendu 7800F à débattre. Pascal au 34 17 55 52 le soir.

VENDS Apple IIc, la mort dans l'âme, cause armée, moniteur, joystick, souris, logiciels, boîte à disquettes, 5500F à débattre, en excellent état. Tél. (1) 45 89 18 32 le soir.

VENDS compatible Apple II+, marque Vela, avec moniteur monochrome, clavier détachable, 2 drives, carte Z80, carte 80 colonnes, joystick, programmes, 4000F. Tél. 43 34 14 54.

HEP, VOUS VOULEZ PAS ME LOUER UN KILO, PARCE QUE MOI, ACHETER, VOUS SAVEZ...

POUR COMBIEN DE TEMPS ?

BEN, ON FAIT UN BAIL 3, 6, 9... NORMAL QUOI

CONCOMBRES

VENDS CPC 664 monochrome, imprimante DMP 2000 sous garantie, nombreux utilitaires et jeux sur disquette, 4800F, PCW 8256 avec imprimante, neuf, sous garantie, 5000F. Tél. (1) 45 00 04 17 après 19h.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur (01.86), 2 joysticks, nombreux logiciels, 3600F, possibilité de livraison à domicile dans la Champagne-Ardennes. Olivier au 26 64 14 79.

VENDS CPC 464 couleur, drive DDI-1, adaptateur MP1, joystick, lightpen MKII, nombreux logiciels (K7), livres sur l'Amstrad, 5000F, possibilités de paiement en 3 fois ou de vente séparée. Alain Liot au 56 47 60 42 aux heures de repas en semaine, ou 65 38 80 58 le week-end.

VENDS Amstrad 464, moniteur monochrome, interface péritel, synthétiseur de paroles, lecteur de disquettes, manette, livres, logiciels sur K7 et disquette, 3900F, région toulousaine. Eric au 61 80 95 85.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad sur disquette. Tél. 81 55 61 33 le week-end.

VENDS Amstrad CPC 464 neuf, adaptateur péritel, moniteur, lecteur de K7, 300 softs, 2400F à débattre. Eric Cardon, Azé, 71260 Lugny.

ECHANGE nombreux programmes pour CPC 464 contre utilitaires sur K7. Patrick Canneddu, quartier Le Parterre, 13880 Velaux.

ECHANGE softs pour 464 sur K7. Vincent Puoilloux, 242 avenue de Limoges, 79000 Niort.

CHERCHE contacts Amstrad 464 pour échanges ou achats de logiciels. Franck Villedieu, BP 2229, Papeete-Tahiti.

ECHANGE logiciels pour Amstrad sur K7 et disquette. Willy Morelle, 14 rue du Général Leclerc, 02830 Saint-Michel. Tél. 23 58 50 67.

VENDS Amstrad CPC 664 couleur, livres, jeux, logiciels, 4500F. Serge au 92 58 03 53.

CHERCHE contact d'enfer pour Amstrad sur K7 et disquette. Possède un bon paquet de notices. Tél. 23 58 50 67.

VENDS Amstrad 6128 couleur (5.86), joystick Quickshot, cordon K7, nombreux programmes sur disquette et K7, manuels, 5400F à débattre. Tél. 30 43 76 06.

VENDS Amstrad 6128 monochrome avec lecteur 5''1/4, joystick, documentations, 50 disquettes 5''1/4 pleines, 6000F. Philippe Mulcey, Gare de Tournus, 71700 Tournus.

VENDS nombreuses disquettes vierges 3'' Amstrad, cause achat d'un lecteur 5''1/4. Cyril Chopin, 61 rue d'Alsace, 49400 Saumur. Tél. 41 51 31 51.

VENDS Amstrad 6128 couleur, 150 jeux, 15 utilitaires, 5800F (avril 86), drive 5''1/4, 1000F. Tél. 34 69 96 56 ou, bureau, 39 15 18 53.

ECHANGE nombreux logiciels récents pour Amstrad contre disquettes 3''. Matthieu Houmeau, La Croix Bideault, St-Martin de La Place, 49160 Longué. Tél. 41 67 37 64.

VENDS CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, 2200F, lecteur de disquettes et 30 disquettes, 1500F, imprimante DMP 2000, 1700F, ou le tout pour 4900F. Tél. 50 98 54 49.

CHERCHE correspondants 6128, 464 ou 664 (K7 ou disquette) pour échanges. Thierry Pineau au 42 46 12 55.

CHERCHE possesseur d'Amstrad pour échanger de nombreux logiciels sur K7 et disquette. Achète interfaces diverses pour Amstrad CPC 464. Orite Krief, 20 rue Paul Eluard, 93000 Bobigny.

CHERCHE contacts pour échange de nombreux softs Amstrad 664 ou 6128. Innocente Florian Charpey, 26300 Bourg de Péage. Tél. 75 59 80 25 après 20h.

VENDS Amstrad CPC 464, lecteur de disquettes, joystick, nombreux logiciels (dont langages), sous garantie. Tél. 48 21 90 20 après 18h.

APPLE

CHERCHE possesseur d'Apple pour échange de nouveautés. Stéphane au 20 87 80 65.

VENDS nombreux jeux et logiciels de bureau pour Apple IIe à des prix speciaux. Thierry Monteil, champ de Beaumont, 23500 Felletin.

VENDS Apple IIe, moniteur vert, 2 lecteurs de disquettes, carte Chat-mauve, moniteur couleur avec câble péritel, joystick Apple, souris, nombreux manuels et programmes. Pascal au (1) 30 92 64 46 après 18h.

VENDS Apple IIe (juin 86), moniteur couleur, Unidisc, carte Féline couleur 80 colonnes 128K, souris, joystick, jeux, livres, 7000F le tout. Tél. 46 54 22 93 après 20h30.

VENDS Apple IIc (février 86), moniteur monochrome IIc, souris, joystick, disquettes, livres, 7000F. Tél. 74 21 61 05.

ATARI

VENDS Atari 1040 STF, configuration complète avec moniteur haute résolution, câble péritel pour téléviseur ou moniteur couleur, souris, etc..., sous garantie, 30 disquettes, 2 manettes de jeu, livres, coffrets de disquettes, le tout pour 10000F (acheté en juillet). Tél. 90 62 27 00 aux heures de bureau ou 90 62 33 00 aux heures de repas.

CLUB. Atari ST ? → ST-Connexion pour échanges divers, gratuit. Club ST-Connexion, 34 rue J.B.Lebas, 59650 Villeneuve Diascq. Pierre au 20 84 27 09 de 18h30 à 19h30.

VENDS 1040 ST FN (écran monochrome), 2 boîtes de disquettes 3''5, programmes, du 08.03.86, 8500F. G. Anglaret, 3 avenue du Bignon, 78620 L'Etang La Ville. Tél. 39 58 22 83.

VENDS Atari 520 STF, péritel, jeux, utilitaires, livres, documentations, emballage d'origine, 6000F. Jean-Marc au (1) 42 28 22 04 après 18h.

VENDS Atari 130 XE, magnétophone, interface péritel, joystick, nombreux jeux, le tout : 1800F à débattre. Tél. 43 94 07 20.

CHERCHE programmes pour 520 ST gourmand et affamé. Envoyez vos menus alléchants à J.C. de Boissezon, 3 rue de Madrid, 90000 Belfort.

CANON

VENDS ou échange contre Amstrad 464 monochrome, Canon X07 version 8K, adaptateur secteur, cordon magnétophone, piles, livres, documentation, housse de protection, K7 de 40 programmes, le tout en parfait état, dans emballage d'origine et encore sous garantie (factures), 1600F. Manuel Fernandes, 62 avenue Raspail, 94100 Saint Maur. Tél. (1) 48 89 51 26 après 18h.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 sécam, très bon état, reset, lecteur de disquettes 1541, moniteur noir et blanc, jeux et utilitaires, 3500F le tout. Tél. 39 12 20 34.

ECHANGE jeux. Achète ou échange disquette Test/Démo du 1541. Philippe Payki, 11 rue Lameunais, 11100 Narbonne.

ECHANGE programmes CBM 64 avec 1541. Jean-Jacques Myri, 55 avenue Madame Eugène-Rœderer, 51390 Gueux.

VENDS nombreux logiciels pour C64 sur K7. Jean-Luc Gazel, 8 rue de Corse, 93600 Aulnay-sous-Bois.

VENDS ou échange 700 programmes pour CBM 64. R. Phelut, Greneville, 45480 Outarville. Tél. 38 39 98 50.

POSSEDE nouveautés CBM 64. Yam Schuster, 47 avenue Mathurin Moreau, 75019 Paris.

VENDS Commodore 64, drive 1541, moniteur monochrome Zénith, imprimante MPS 801, manette de jeu Quickshot II, 850 programmes (200 disquettes), boîte de rangement pour disquettes, 5 livres sur le Commodore 64, cartouche Fast Load, cordon reliant en même temps l'ordinateur au moniteur et à une chaîne pour le son, des tonnes d'HHHHebdo, de Tilt, de Micro Vo, de Microdor, 2500 feuilles pour l'imprimante, 3 rubans, des documentations, etc. valeur 9500F, à vendre 5000F (état neuf). Florent Legeron, 11 rue Frédéric Jegat, 56610 Arradon. Tél. 97 44 07 91.

VENDS Commodore 64, joysticks, lecteur de disquettes, lecteur de K7, moniteur couleur, Fast Load, 300 logiciels et 20 utilitaires, bureau informatique, le tout en excellent état, 6000F à débattre. Tél. 39 65 44 26 après 18h.

ECHANGE jeux sur K7 pour Commodore 64 (en possède 200). Christian Turlan, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. 43 88 60 59.

CHERCHE contact C64 pour échanges de programmes sur disquette. Cherche imprimante. Tél. (1) 42 81 18 18 aux heures de bureau.

ECHANGE nombreux programmes pour C64 sur K7 ou disquette. Cherche Power Cartridge et documentation contre 40 programmes. Stéphane Vellis, 140 avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux.

VENDS plus de 180 jeux sur K7 pour Commodore 64. Christian Turlan, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. (1) 43 88 60 59.

VENDS nombreuses nouveautés pour C64, téléviseur noir et blanc multistandard neuve, 650F. Cherche notice de Newsroom et autres. L. Boumeddane, 9 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. (1) 47 98 86 39.

ECHANGE Fastload Cartridge (Epix) et nombreux logiciels contre Power Cartridge. Echange programmes. Franck Le Grand, 93 rue Hoche, 29000 Brest. Tél. 98 41 93 65.

CHERCHE personne ayant sonorisé un moniteur muet sur Commodore 64. Donne livres et K7 de jeu pour ZX 81 à qui vient les chercher. Marc Monchaux, 7 rue Camille Blanc, 95190 Goussainville. Tél. (1) 39 88 48 52 après 17h.

VENDS ou échange jeux sur K7 pour Commodore 64. Fabrice Amsellem au (1) 48 54 99 75.

CHERCHE contacts amicaux pour échanges constructifs de nombreux logiciels en tout genre pour CBM 64 sur K7 et disquette (possède Power Cartridge). Vendeurs s'abstenir. Manuel Sanchez, 19 allée Boulleng, 76410 Saint-Aubin-les-Elbeuf. Tél. 35 77 31 10.

VENDS Commodore 128 D (drive 1571 inclus), convertisseur pal/péritel, une flopée de programmes sur disquette, prix à débattre : 6000F Xavier au (1) 60 83 35 66.

VENDS C64 et drive. Echange nombreux programmes. Cherche C128. Jorel, 21 bis rue Pasteur, 93000 St-Ouen. Tél. (1) 42 55 86 91 le matin jusqu'à 13h30.

ORIC

VENDS Oric Atmos complet, 3 K7 (Karaté, 'ltima Zone, Oricmunch), 600F. Tél. 61 44 10 09. Toulouse.

VENDS Atmos 48K, magnéto K7, câbles péritel, magnéto, adaptateur (péritel, ordinateur, télé/ordinateur), nombreux logiciels, documentations, 3 livres de programmations, 6 Hebdogiciel, 1 Micro 7, 1 Op Magazine, 5 Théorics, 4 Tilt : 2000F (valeur 7410F), le tout en très bon état. Frédéric Scotti, 24, boulevard du 11 Novembre, 69100 Villeurbanne. tél. (16) 78 89 97 15.

VENDS Oric Atmos, lecteur de K7, câbles, modulateur NB, livres, nombreux logiciels : 1200F à débattre. C. Jaron, au (1) 30 99 53 12 après 20h.

VENDS Oric 1 64K, livres, adaptateur Péritel, Théorics, astuces, jeux : 1500F. Vends K7 originales : Tortue Logic : 100F (avec notice), Master Paint : 200F (avec notice) Hadés (avec notice) : 180F, Editeur musical : 50F, Xenon I : 50F, Zorgon : 60F, Aigle d'Or : 100F, Super Jeep : 80F, Le Général : 30F, Vol Oric : 30F, Mystère du Kikekankoi : 110F, Water Panic : 30F, Chenille Infernale : 30F, 3D : 80F, Flight 401 : 40F. Le tout : 2000F avec cordons. Jim Bley, Le Flore, B1, avenue des Martyrs de la résistance, 06600 Antibes.

VENDS Oric 1 48K, interface joystick, joystick, K7 jeux, 3 manuels de programmation basic, listings, cordon modulateur UHF, bloc alimentation, cordon magnéto : 2700F. Yohann Leguillan, 20, rue des Aubépines, Saint-Syphard, 44410 Herbignac. Tél. (16) 40 91 48 36.

VENDS Oric/Atmos 48K très peu servi, 70 programmes jeux et utilitaires, le tout 1500F. Tél. (16) 97 66 92 76.

VENDS Oric 48Ko, câbles alimentation, divers logiciels, adaptateur TV NB, nombreux listings, le tout 500F. Vous craquez ? Alors... Patrick Belpois, 97, avenue du Lauragais, 31320 Castanet. Tél. (16) 61 27 77 64.

VENDS pour Oric Atmos, 2 lecteurs de disquettes, 2 dqs, contrôleur, disquettes, logiciels, manuel, astuces : 2500F (valeur 7000F) à débattre. Mr Dabireau, 34, lots Les Sauvans, 83260 Lacrau. Tél. (16) 94 66 11 78.

ECHANGE Nombreux programmes pour Oric Atmos, envoyez listes à Didier Rigal, 1, avenue Paul Doumer, 89200 Avallon.

Aventure sur Atmos : jeunes auteurs, vends logiciels originaux : K7 65F disk : 120F (Jasmin 1 ou 2), documentation contre enveloppe adressée et timbrée à Alain Mussard, 19, boulevard de la Croix-Rousse, 69004 Lyon.

Atmos échange programmes. Franck Dupont, chemin du Pont-Jeanne-d'Arc, 77144 Montevran.

Atmos, échange programmes jeux et utilitaires sur K7. Possède environ 200 programmes. Vends interface joystick : 150F. Cherche trucs pour Cobra soft ainsi que pour les systems 3 C-Safe (contre programmes). Bruno Thiebot, 44, rue Adrien-Girettes, 50110 Tourlaville. Tél. (16) 33 22 44 71.

VENDS Oric Atmos, interface de jeu, joystick, prix à débattre. Frédéric Goncalves, 1234 rue de Paris, Ecrouves, 54200 Toulouse.

CHERCHE correspondant pour échanger de très nombreux programmes sur K7 pour Atmos. Envoyez vos listes à Dominique Attya, 3 rue Jean de Bernardy, 13001 Marseille.

VENDS Microdisc, Sedoric (cuvée décembre 85), 1500F. Offre les logiciels qui vont avec. Nico au 50 71 50 43 aux heures de repas.

VENDS Atmos 48K (mars 85) complet, interrupteur marche/arrêt, magnétophone Oric Zeta et alimentation secteur, câble magnétophone DIN/3, 27 logiciels du commerce, 250 piratages, 50 magazines d'informatique, un livre, 2350F le tout. Gerald Mœnner, 1 rue du Tinduff, 29200 Brest.

MSX

CHERCHE son pour Yamaha avec synthétiseur, jeux divers sur K7 ou cartouches à bons prix. Jean-Louis au (1) 47 94 67 60 après 18h.

VENDS MSX Sony HB 75 F, dans son emballage d'origine (il n'a que deux heures de fonctionnement), 600F. Tél. 25 24 16 71.

VENDS MSX Philips VG 8020 80K ram, 32K rom, avec ses câbles, magnétophone, joystick Sony, manuel, logiciels, divers programmes de l'HHHHebdo (sur K7), le tout est sous garantie et livré avec emballage d'origine, pour 3000F. Raynald au 35 29 20 27.

VENDS Canon V20 MSX, moniteur orange haute résolution Philips, magnétophone Sony SDC 500, le tout en très bon état avec manuels, manette Yeno, 100 jeux, câbles, livres et revues, boîte de rangement K7, 2400F le tout. Philippe au (1) 45 75 08 15 avant 21h.

VENDS Yéno SC 3000, extension 32K, magnétophone, cordon, joystick, 14 cartouches, 4 logiciels sur K7, assembleur, livres, programmes, boîte de rangement, au détail ou 1500F le tout. Paul Redondo, 35 Grande rue, O91310 Monthlery. Tél. (1) 69 01 39 54 après 19h.

THOMSON

VENDS logiciels pour TO7 70, HHHHebdo (99 au 149). Cherche livres (Initiation au Forth, Logo). Tél. 44 53 18 22 après 18h.

VENDS, pour MO5, manettes et contrôleur, 10 logiciels neufs, Quick-Disk-Drive et disquettes, 1990F le tout ou au détail. Tél. (1) 44 76 77 63.

VENDS MO5, 2 joysticks, lecteur de K7, extension musique et jeu, adaptateur, crayon, livres, 8 logiciels, 2800F le tout. David Monnet, 12 allée des Marronniers, 59470 Wormhout.

VENDS MO5, magnétophone, crayon optique, nombreux programmes à taper, 4 logiciels, emballages neufs, très bon état, 2000F. Patrice au (1) 43 46 73 71 après 18h.

VENDS TO9, modem, logiciel de communication, moniteur couleur, 30 programmes, le tout sous garantie, 8500F ou avec imprimante qualité courrier : 11000F. Tél. 70 99 85 00.

VENDS MO5, LEP, crayon optique, extension MO5 (Jane), 2 logiciels, livres, 3000F. P. Marchand, 39 bis rue du Général-de-Gaulle, 77760 La Chapelle La Reine. Tél. 64 24 33 88.

VENDS TO7-70, Basic, manuel de référence du Basic, 2000F. Tél. 82 88 14 29.

VENDS MO5 (31.12.84), lecteur de K7, manettes de jeu avec extension musique et jeu, manuel d'utilisation, 102 programmes pour débuter, jeux, 2500F le tout. Tél. 37 83 58 64.

VENDS MO5, lecteur de K7, imprimante, extension jeu, extension MO5 (QDD, 4 connecteurs), modulateur noir et blanc, crayon optique, 20 logiciels et 55 programmes sur 10 disquettes, valeur 10000F, vendu 6000F. P. Gabriel au 55 78 71 53.

VENDS imprimante Thomson PR90.582 sous garantie (01.86), 2100F. Cherche Gestion Privée pour TO7. Jacques Villat, 4 rue des Marronniers, Bazainville, 78550 Houdan. Tél. (1) 34 87 72 22.

VENDS TO7/70, clavier mécanique, lecteur de K7, contrôleur manettes et son, une ou deux manettes, 6 logiciels, 6 livres (Basic, programmes), cartouche Basic, très bon état, 3000F. Jennifer au 43 77 53 18 ou 48 99 54 58.

VENDS pour MO5, les 2 jeux suivants sur cartouche : Trapp et Rythetia pour le prix de 700F. Ou les échange contre autres jeux pour TO7-70. Tél. 75 22 10 36.

VENDS TO7-70 avec crayon optique et clavier mécanique, le cube magique, le lecteur de K7, Colorpaint et son livret, la date d'achat : 08.02.86, le prix : 4000F. Stéphane Mary au 30 62 86 79.

VENDS TO7, 16K, extension musicale, extension jeu, 2 manettes, 3 logiciels sur modules (Trap, Logicod, Tridi 444), Basic, crayon optique, 3 livres sur le Basic, moins de 2000F. Offre l'assembleur Totek à tout acheteur. Tél. 64 20 47 39.

CHERCHE correspondant pour échanges de jeux pour TO7 70. Gaël Hamon, 12 rue Léon Blum, 94270 Le Kremlin Bicetre. Tél. (1) 16 77 70 68 après 18h.

TI 99

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu Supergraph, mémoire 32K, synthétiseur de paroles, manettes de jeu, module, jeux sur K7, câbles, 3500F (6000F neuf). Tél. 66 67 47 96 ou 66 67 04 82.

VENDS Ti 99/4a, Basic étendu, magnétophone, câbles, manettes de jeu, adaptateur pour Quickshot, 6 modules, 5 K7 de jeu en Basic étendu, nombreux programmes sur K7, nombreux livres de programmes, 2000F le tout. Stéphane au (1) 42 45 52 59.

VENDS Ti 99, câbles, joysticks, Basic, mini mémoire, extension 32K, modules Echecs, Othello, nombreux programmes sur K7 (une centaine), importante documentation, 2000F. Christian Cueille, 20 Bd Albert Camus, 19000 Tulle. Tél. 55 20 29 15.

SPECTRUM

VENDS magnéto pour ordinateur Spectrum avec cordon, 250F. Tél. (16) ou (1) 91 41 92 58.

VENDS Spectrum +, 48Ko, interface péritel, magnéto, moniteur Thomson MC90 couleur, 24 bons jeux, livres : 6500F. Laurent Eskenazi, Le Tibourin, rue Charles Pathé, 06800 Cagnes/Mer. Tél. (16) 93 73 55 80.

VENDS ZX Spectrum 48K, magnétophone, cordons, interfaces noir et blanc et péritel, plusieurs livres et jeux, 1100F le tout. Henry au 48 21 13 42.

VENDS ZX Spectrum 16K péritel, interface joystick programmable, joystick, 12 logiciels, 3 livres, magnétophone, programmes, 1000F. Tél. 41 69 53 65.

VENDS Spectrum 48K, interface joystick Turbo Ram (compatible Protek, Sinclair interface II, Kempston), joystick Superjoy 28, interface péritel, 2 magnétophones, cordons, 300 programmes du commerce, 17 programmes de l'HHHHebdo, 2500F le tout. Eyal au (1) 34 51 26 80 après 18h.

VENDS, pour Spectrum, interface joystick programmable avec boîte et notice d'origine, 50F, logiciels originaux avec boîtes et notices (de 25 à 35F). Clément Poliwe, 52 rue Cx St-Pierre, 27130 Verneuil sur Avre.

VENDS jeux originaux pour Spectrum. Tél. 50 98 54 49.

VENDS ZX Spectrum 48K plus interface programmable, nombreux jeux, 30 K7, 2000F le tout. Jocelyn Hurbault, 67 boulevard Marie Stuart, 45000 Orléans.

VENDS Spectrum 48K, pal péritel, avec interface joystick et de nombreux programmes, des revues (Ordi 5, Echo Sinclair), 2 livres, 1500F, en cadeau : 40 K7 vierges pour micro. Alain au (1) 48 36 00 51.

CHERCHE Spectrum et extensions avariés. Pascal Bert, 35 rue Vaucanson, 38500 Voiron. Tél. 76 05 81 95 après 18h.

ZX 81

VENDS ZX81 : 200F, 16Ko AGB-IS : 300F, K7 (haute résolution, Graphix 81, Columbia, Argolath) : 100F, Phantom, City Patrol, Dodgems, Tennis, 3D Formule 1 : 65F, livres 50 programmes pour ZX81 : 30F, Spacegames, Battlegames : 20F, The Century Computer Programing Course for ZX81 : 100F. Cherche intercepteur Cobalt pour ZX81. Arnaud Aubier au (1) 30 54 36 47 après 18h.

VENDS ZX81, 16Ko, imprimante, manuel, revues, programmes : Echecs, Backgammon, Awalé... pour moins de 1000F. Eventuellement magnéto : 200F. Hervé Gougeon au (1) 45 54 61 13.

VENDS ZX81 16Ko, clavier mécanique, TV NB, magnéto, K7 de jeu, livres, le tout en très bon état : 1000F à débattre. Hervé Pille, 393, rue des Petits Moulins, 62215 Oye Plage.

ACHETE carte E/S pour ZX 81. Claude Perez, chemin de La Chapelle St Roch, 84490 St-Saturnin-d'Apt. Tél. 90 75 50 81.

VENDS ZX 81, 16K, programmes originaux sur K7, livre de jeu, jeux, 1900F, en très bon état. William Genestine, 47170 Merjin. Tél. 53 97 30 57 après 19h.

VENDS ZX 81, 32K, Haute Résolution Graphique, clavier, 700F. P.Gabriel au 55 78 71 53.

ECHANGE ou vends divers programmes pour ZX 81. Antony Mauget, 17 avenue Pierre Abelin, 86100 Chatellerault.

DIVERS

VENDS disquettes neuves 5''1/4. Norbert au 60 15 21 40.

VENDS Sharp PC 1500, table traçante, interface K7 CE-150, extension mémoire 8K CE-155, magnétophone, K7, en parfait état, dans son emballage d'origine, acheté 4000F en 1984, vendu 2500F. Jean-Michel Delor, 13 rue de Champagne, 57157 Marly. Tél. 87 63 36 14.

VENDS HHHHebdo du 119 au 149 pour 150F, très bon état. Vends autres canards. Eric Bergeri, 73260 Aigueblanches. Tél. 79 24 01 43 après 18h.

VENDS VG 5000 Schneider complet, jeux, documentation, manette, 2800F, modulateur sécam VHF, 300F, interface manette de jeu, 200F. Xavier Leroy, Labrunie-Freix-Auglard, 15310 St-Cernin.

CHERCHE K7 assembleur Z80 pour Hector 2HR+, Forth, compilateur Basic, plan d'un synthétiseur vocal. Eric Launary, 23 rue Louise-Michel, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. 51 37 17 75.

VENDS très nombreux journaux et posters (foot, F1, etc.), prix à débattre. Emmanuel au 47 02 32 50 après 19h.

VENDS manuel "Les Satellites de Print Shop". Il présente sous un format image tous les graphiques, jeux de caractères, cadres de Print Shop, Print Shop Companion, Library I et II, 70F. Eric Loiseau, 61 rue des Entrepreneurs, 75015 Paris.

VENDS HP 41 CV, importante logithèque, 950F. Roger Soimosan, 16 rue d'Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79.

VENDS imprimante MPS 801, 1000F. Philippe au 45 25 55 73 à partir de 18h.

VENDS imprimante Seikosha GP 100 A avec cordon Amstrad, en excellent état, 1500F. Tél. (1) 34 14 73 84.

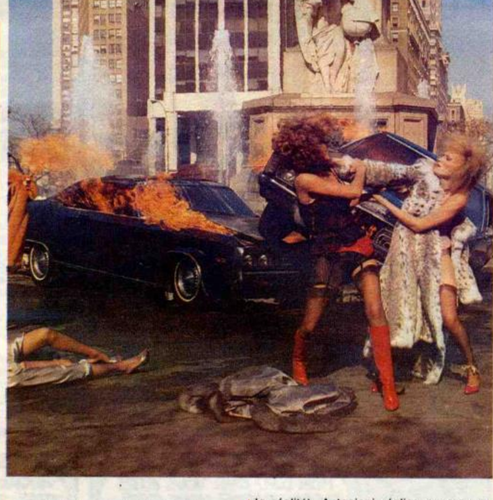
VENDS 30 disquettes 3'', K7. Tire listings sur DMP 2000, papier fourni. Vincent Marchano, impasse Sainte-Colette, 63260 Aigueperse. Tél. 73 63 62 47.

CHERCHE tous renseignements sur La Jolie Claviste (adresse, numéro de téléphone, photos si possible, etc.). Appelez Cyril au 42 40 51 03 entre 18h30 et 20h.



EDITO

My God, TF1 finit l'année en ressortant tous ses fonds de tiroirs. Au milieu du dépotoir, on trouve des perles. Ainsi, la rediffusion de l'extraordinaire série LE PRISONNIER avec Patrick McGoohan. Tous les samedis à partir du 13 septembre à 00h15 (dimanche quoi !). Bombyx.



MADE IN USA

JOHNNY STACCATO

Série de R. Sinclair (1960) avec John Cassavetes et Gena Rowlands. Musique de L. Bernstein.

Contre mille dollars, Johnny Staccato accepte de livrer un porte-documents à Los Angeles. Fletcher, son commanditaire l'informe que les instructions, enfermées à l'intérieur de la mallette, ne doivent être lues qu'une fois au-dessus de l'Arizona. En fait, la serviette contient une bombe. Dans l'avion, Johnny rencontre Nina qui pour l'état civil s'appelle Mme Fletcher. Devinez la suite.
Évidemment génial. Cent coudées au-dessus de Miami Vice.

Diffusion le mardi 16 en V.O. sur A2. vers 23h00.

MIAMI VICE

Série américaine de Michaël Mann avec Don Johnson et Philip Michaël Thomas.

Encore un duo de flics d'enfer. Sonny Crockett, agent de la brigade des mœurs, vit seul sur un bateau dans le port de Miami. Séparé de sa femme et de son fils, il a un goût prononcé pour l'alcool, la vitesse (il se déplace en Ferrari) et les fringues de luxe. Ricardo Tubbs lui, a émigré de New York. Flic de couleur, honnête et travailleur, il se complète bien avec Sonny dont il partage le solide sens de l'humour.

Premier épisode : Pas de panique

Sonny et Tubbs surveillent des trafiquants de drogue. Au moment de l'échange, les acheteurs règlent l'addition à coups de mitraillette et s'enfuient en arrosant les deux compères. Une semaine plus tard, cette bande de Jamaïcains comptabilisent 6 cadavres de dealers et deux flics dans le coma. Trop, c'est trop.

Côté action, pas de problème, le rythme, la mise en images, l'utilisation du ralenti marquent un net progrès par rapport aux séries standards. Côté guest-star, c'est plutôt reluisant : Arielle Dombale dans le n°5 (très bien), Miles Davis, Phil Collins, côté musique aussi.

Hélas, le numéro un diffusé ce soir n'a rien d'un numéro un, ni par l'exposition des personnages, ni par sa qualité. Entre les scènes d'action, l'intérêt s'effondre sous les coups de boutoir d'un dialogue de remplissage.
Donc, pas de panique, attendez plutôt, le numéro 5 ou d'autres avec des invités prestigieux.

Diffusion tous les vendredis à 20h35 à partir du 19 septembre sur A2. Photo A2.

PHOTOS COUICS

BLOW UP

Film de Michelangelo Antonioni (1967) avec Vanessa Redgrave, David Hemmings, Sarah Miles, Peter Bowles, John Castle et Jane Birkin.

Un jeune photographe de talent n'hésite pas à plonger dans les milieux les plus divers pour en tirer des portraits étonnants. Au sortir d'un passage chez les clochards, Thomas réintègre sa limousine et son loft, un véritable studio d'art où ses modèles favoris posent pour les magazines de mode.

Un jour, il prend à la sauvette un couple dans un parc, un cliché sans importance qu'il n'a même pas regardé. Mais l'insistance de cette femme à récupérer cette photo l'intrigue beaucoup. En agrandissant la photo, il devine qu'il a figé un meurtre sur le papier. Son univers bascule soudain.

Parfait représentant de la nouvelle société de consommation (qui explose visuellement avec le pop art en 67), Thomas passe traverse la vie sans s'intéresser à personne. Seule compte pour lui sa liberté, son indépendance d'esprit.

Film policier mais surtout quête de l'identité, interrogation sur l'art pictural (de l'impossibilité pour l'artiste de reproduire la réalité), Antonioni réalise encore un chef-d'œuvre où il dépeint en plus un Londres plus vrai que nature.

Diffusion le jeudi 18 à 20h30 sur FR3.

LES YEUX DE LAURA MARS

Film d'Irvin Kershner (1978) avec Faye Dunaway, Tommy Lee Jones et Brad Dourif.

Laura Mars clichetonne des photos sophistiquées, d'un érotisme glacial basé sur des rapports troubles de sado-masochisme entre le modèle, le photographe et le regard du public. Fasciné par cet univers de violence et de cruauté gratuite, le public la plébiscite tout en la désapprouvant.

Lors d'un vernissage, Laura Mars focalise l'attention de l'inspecteur Neville. Entre eux, le déclic se produit. Embué d'amour, le regard de Laura se trouble d'images terrifiantes. Par l'intermédiaire de son objectif, elle voit des meurtres à l'instant même où ils se produisent. Terrifiée par ces instantanés, elle se blottit contre l'épaule de Neville.

Le cercle des victimes se rapproche d'elle. Deux de ses modèles favoris, son ex-mari, puis son impresario finissent à leur tour leurs yeux percés d'un pic à glace. La prochaine victime, elle le voit, ce sera elle.

Réalisation solide (comprendre sans génie), interprétation chic (entendre glacé) reste un sujet fascinant et fée Dunaway.

Diffusion le dimanche 14 à 20h35 sur Canal +.

A TOUTE VAPEUR

L'ENFER EST A LUI

Film de Raoul Walsh (1949) avec James Cagney, Virginia Mayo, Edmond O'Brien et Margaret Wycherley.

Cody Jarret (James Cagney) est un vrai dur et en plus un malin. L'attaque d'un train postal ayant mal tourné (un flic à l'état de cadavre), il s'accuse d'un délit mineur et gagne deux ans de vacances au bagne de Springfield.

Vic Pardo, un compagnon de cellule, lui sauve la vie et gagne sa confiance, Cody l'entraîne dans son évasion spectaculaire. Cody Jarret dit coupe-jarret veut se venger de *Big Ed*, son second qui lui a piqué sa nénette, Verna, et flingué sa mère *Ma* Jarret.

Obligeant Verna, pas vernie, à lui livrer *Big Ed*, Cody Jarret (J'aime Cogner) règle ses comptes. Sans haine et sans violence disait sa moman - ouaip, mais elle n'est plus là pour le retenir.
Dès le départ, on sent que cela ne peut que mal finir. Jarret, complètement fou, accumule les scènes de démence. Cagney, constamment sous pression éclate de tous ses nerfs et s'achève dans une apothéose d'enfer. Un classique du film policier horrifique, à ranger aux côtés d' *En quatrième vitesse* d'Aldrich.

Diffusion le vendredi 19 à 23h00 sur A2 en V.O.

LA GRANDE ATTAQUE DU TRAIN D'OR

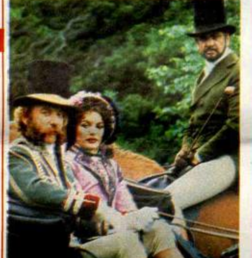
Film de Michaël Crichton (1979) avec Sean Connery, Donald Sutherland, Lesley-Anne Down et Alan Webb.

En 1855, l'armée britannique combat les Russes en Crimée. Edward Pierce s'intéresse fortement au corps expéditionnaire, surtout à sa paye qui représente 25 OOO livres-or. Un magot fabuleux qui va traverser toute l'Europe dans un train blindé. Edward qui ne doute de rien et surtout pas de lui, va imaginer le premier hold-up roulant de l'histoire.

Pour faire, il s'associe avec Myriam, une comédienne ravissante et Agar, le meilleur pickpocket de Londres. Pourquoi ? Pour subtiliser les quatre clefs nécessaires à l'ouverture du coffre contenu dans le wagon central.

Du beau travail, bien ficelé. Les rebondissements spectaculaires donnent un rythme haletant à une histoire qui manque de combustible.

Diffusion le mardi 16 à 20h30 sur FR3 Photo FR3.



MADE IN FRANCE

LE PACTOLE

FANTOMAS

Film de Paul Féjos (1932) avec Tania Fédor, Anielka Elter, Marie Laure et Jean Galland.

La marquise de Langrune vivotait à peine de ses rentes dans son petit château Renaissance lorsqu'un événement fâcheux vient interrompre l'ennui de cette vie de riche. Un ignoble attentat mit fin à ces jours.
L'enquête échoit à l'inspecteur Juve pour cause non de son talent, mais de son art à porter les smokings et les nœuds pap. Juve, comme à son habitude, voit la main de Fantomas derrière chaque crime. Obsession déraisonnable m'objecterez-vous ? Eh bien non, le bougre a raison encore une fois.

Chacun va son petit bonhomme de chemin, Juve poursuit sa piste, Fantomas ses assassinats (deux témoins). Juve réussit enfin à l'arrêter lorsqu'une femme intervient. Un vrai festival de coups de théâtre et de chausse-trappes dans ce chateau truqué. Une belle mécanique.

Diffusion le dimanche 14 à 22h30 sur FR3.

LE PACTOLE

Film de Jean-Pierre Mocky (1985) avec Richard Bohringer, Patrick Sébastien, Pauline Lafont, Marie Laforet, Bernadette Lafont et Roland Blanche.

Yves et Anne se contentaient de leur vie médiocre mais somme toute heureuse jusqu'au jour où un collègue d'Anne (Pauline) meurt lors de sa mise à la retraite. Une révélation pour ce couple qui dorénavant cherche à jouir de la vie sans attendre. Un seul moyen, le fric, mais comment dégoter le pactole.

Profitant d'une grève des vigiles au supermarché du coin, Yves (Bohringer) réussit en solo un hold-up juteux. L'argent leur brûle les mains, leur surconsommation attire l'attention de l'inspecteur Rousselet (Sébastien). Rousselet flaire lui aussi l'odeur du pactole. Après quinze ans d'honnêteté, la corruption le tente assez.

Mocky tourne trop vite, ces acteurs peu ou mal dirigés jouent sur leur talent naturel. Lorsque la distribution est ratée, le résultat est lamentable. Cette fois, il s'en sort honorablement, sans plus. Saluons la confirmation du talent et des rondeurs de P. Lafont et la première apparition de P. Sébastien.

Diffusion le jeudi 18 à 20h35 sur C+.

COEURS VOLAGES

UN MOMENT D'EGAREMENT

Film de C. Berri (1978) avec Jean-Pierre Marielle, Victor Lanoux, Martine Sarcey et Agnès Soral.

Allez, un film sur les vacances, maintenant qu'elles sont bien finies. Donc, le sieur Marielle et son compère Lanoux sont en congé au bord de la mer, deux mâles en gogette, la quarantaine en sous-ventrière, juste nantis de leurs fifilles respectives.

Voilà-t-il pas que la virginale progéniture de Lanoux se met en tête de se taper le copain de son père. Marielle a beau faire le mariolle, il craque un soir sur la plage (poncif éculé depuis le fameux *Tant qu'il y aura des hommes*).

Berri nous gratifie d'un film un peu léger, mais sensible et émouvant grâce à Marielle (la confirmation d'un grand talent). Un constat aimable sur la solitude et le désarroi de l'anthropo-zoïque (ère quadragénaire).

Diffusion le lundi 15 à 20h35 sur TF1. Photo TF1.

UN MOMENT D INATTENTION

Téléfilm de Liliane de Kermadec avec Anne Caudry, Hippolyte Girardot, Fabienne Babe, Patrick Fierry, Gérard Blain et Bernadette Lafont.

Quelque part dans les années 90, Laurent et Virginie vivent un amour exceptionnel, depuis plus de huit ans. Homme d'intérieur, il cuisine, bricole, éduque leur fils, à l'occasion répare des plomberies déficientes chez les autres, elle, travaille à l'extérieur. Un couple basé sur la famille, l'amour, la fidélité au contraire de leurs parents qui ont beaucoup travaillé, divorcé, forniqué.

Tous leurs amis les envient, mais un beau jour, et contre toutes leurs théories, Laurent succombe aux charmes de Catherine.

Allo maman bobo, le futur est bien moche, le téléfilm aussi. Si l'effort quant au décor, costumes, environnement socio-cul est réussi, spécialement, le Monsieur chomeur, la psychologie des personnages laisse à désirer. Malgré les velléités des acteurs, le scénario manque d'épaisseur.

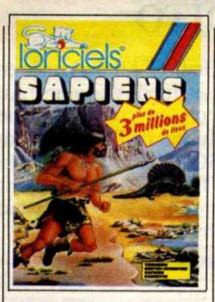
Diffusion le mercredi 17 à 20h35 sur A2.



SAPIENS
de LORICIELS pour AMSTRAD et THOMSON

Aounga, ougaga dou dou. Pawalaou gouga dadou, houga.
Traduction pour les puristes : *Il y a mille siècles, l'aventure humaine commençait*.

Or donc, voilà. Sapiens est l'un des tout derniers Loriciels, avec *Billy la banlieue, Maracaïbo et Bactron*. Et c'est le meilleur des quatre. D'ailleurs, c'est du même auteur que *Le 5° Axe*, c'est tout dire.
Alors comment qualifier ce jeu ? Jeu de rôle ? Non, pas vraiment. Jeu d'aventures ? Non plus. Jeu d'arcade ? Un peu, mais c'est pas tout à fait ça.
En fait, c'est un amalgame des trois.
L'action se passe en quelques milliers d'années avant Jésus Christ. Vous êtes Tamroc le guerrier, membre de la tribu des Pieds Agiles (ça, ça fait plus indien que homme de Néanderthal, mais enfin, bon, passons). Et votre clan vient justement de subir l'attaque d'une autre tribu, celle des Hyènes Folles (euh... c'est Chazot, le scénariste ?), et beaucoup de braves et valeureux chasseurs sont morts. En plus, la guerre a fait peur au gibier, qui a fuit les territoires de chasse.
Donc, vous devez partir à la recherche de nouveaux gibiers, afin que la race de "ceux-qui-marchent-debout" (c'est dingue, on dirait du Rahan) ne s'éteigne pas. Et votre longue quête vous emmènera vers des territoires inconnus et inexplorés, où règnent les "dents-longues" (les loups, eh banane !) et bien d'autres gentilles bestioles de ce genre. Il vous faudra apprendre à vous repérer par rapport au soleil, à connaître les régions où le gibier abonde, à vous fabriquer des armes, à reconnaître et à trouver les sources et les prairies.
Bref, vous devrez apprendre à survivre.
Et paf.
Très franchement, c'est l'un des meilleurs softs que j'ai jamais vu sur c'te putain de bécane qu'est l'Amstrad. Le principe du jeu est très simple : vous avez une fenêtre graphique qui occupe la majeure partie de l'écran, et une petite fenêtre texte en dessous. Dans cette dernière, y a plein d'actions possibles que vous sélectionnez avec le joystick, et qui vous font faire plein de choses : charger/sauver une partie, savoir l'état dans lequel on est (faim, fatigue, soif...), prendre un objet, poser un objet, dire quelque chose aux personnages qu'on recontre pendant le jeu, donner un objet à l'un de ces personnages, observer l'endroit où on se trouve, avoir une carte des lieux, absorber de la bouffe ou de la boisson, se soigner ou fabriquer des armes. En plus de tout ça, des scènes d'arcade viendront s'intercaler de temps en temps, par exemple pour combattre un ennemi.
Le tout bénéficie d'un graphisme qui quoique pas très fouillé n'en est pas moins bien plaisant à voir, et d'une animation vraiment superbe. Le jeu utilise la technique maintenant promise à un brillant avenir de la géométrie fractale, ce qui lui confère, paraît-il, j'ai pas vérifié, plus de trois millions de décors différents. Avec en prime une musique plutôt réjouissante, ce jeu devient le soft pour Amstrad à posséder absolument.



MENU







